THÁNG 04.2006 SỐ 29
WWW.PCWORLD.COM.VN

PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI VI TÍNH

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH • CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

Thế Giới Game

TẬP ĐOÀN STETCHKOV

SWAT 4
THE STETCHKOV SYNDICATE

Giá: 7000 đồng

THĂM DÒ Ý KIẾN BẠN ĐỌC - NHIỀU QUÀ TẶNG GIÁ TRỊ - Trang 46a

www.volam.com.vn
Võ Lâm Truyền Kỳ
Sơn Hà Xã Tắc
RẠNG RỠ CÔNG DANH
ANH HÙNG THỎA CHÍ
2 SUẤT HỌC BỔNG 20.000.000VNĐ
10 BỘ MÁY VI TÍNH PENTIUM IV
20 MÀN HÌNH LCD 17 INCH
300 ÁO THUN THỜI TRANG VLTK
20.000 VIÊN KIM NGUYÊN BẢO
VinaGame KINGSOFT VDC
02 giải đặc biệt: 1 suất học bổng 20.000.000VNĐ
10 giải nhất : 1 bộ máy vi tính Pentium IV
20 giải nhì : 1 màn hình LCD 17 inch
300 giải ba : 1 áo thun thời trang VLTK
20.000 giải khuyến khích : 1 Kim Nguyên Bảo
Tùy vào mệnh giá thẻ nạp vào tài khoản mà bạn sẽ có 1 lần quay số (thẻ 20.000) hay 4 lần quay số (thẻ 60.000). Nếu số bạn quay ứng với con số may mắn của chương trình thì bạn sẽ giành được phần thưởng. Mọi chi tiết về chương trình và giải thưởng vui lòng xem tại website!
từ 20/03/06
đến 30/04/06
www.volam.com.vn

THÁNG 4.2006 - SỐ 29

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
THẾ GIỚI GAME - CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
vietlt@pcworld.com.vn

PHÓ TBT
Nguyễn Thu Hồng
hongnt@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
Trần Trung Hải
haitt@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh,
Bùi Lê Duy, Trần Nhật Bình, Đặng Thanh Bình

CỘNG SỰ THAM GIA CỦA
Nhóm Bút Trẻ: Trịnh Bảo, Nguyễn Hồng Ân, Trần Huy Nam, Hoàng Anh Tuấn, Nguyễn Đức Quang, Nguyễn Thụy Đan Quyên, Nguyễn Thanh Long, Nguyễn Vũ Xuân Tùng

QUẢNG CÁO
Đoàn Ngọc Diễm Trang
trangdnd@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Đặng Thị Anh Tú
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Hữu Điều, Công Minh,
Hữu Thế, Duy An, Huy Khanh

TÒA SOẠN
291 Điện Biên Phủ, P.7, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

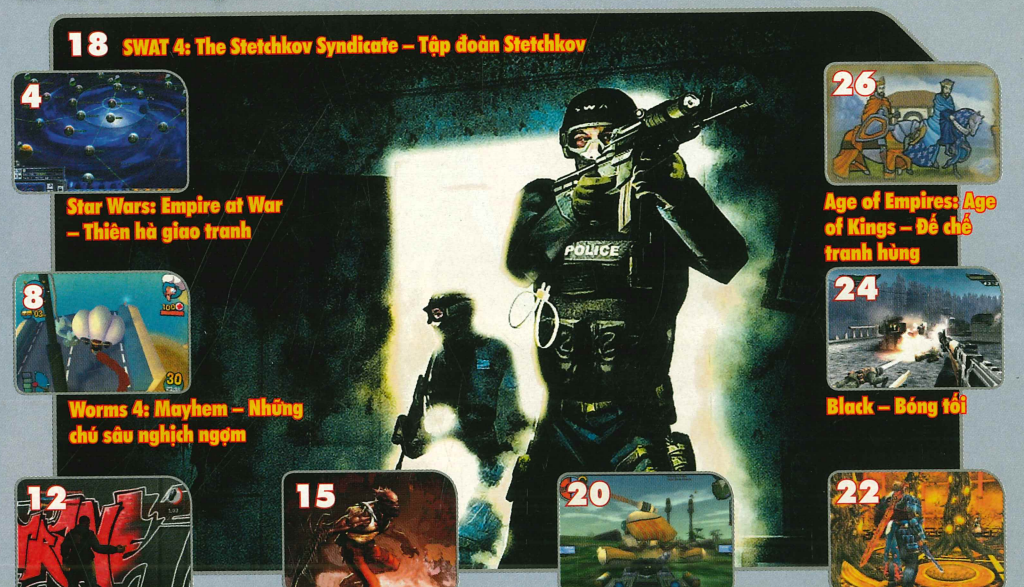
VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 512 1819 - Fax: (84.4) 512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*
Trưởng đại diện VPHN: Phạm Tiến Quang
quangpt@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIETNAM
Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Số lượng in: 40.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 7.000 đồng.

Thế Giới Game

CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

GIỚI THIỆU



18 SWAT 4: The Stetchkov Syndicate – Tập đoàn Stetchkov

4 Star Wars: Empire at War – Thiên hà giao tranh

26 Age of Empires: Age of Kings – Đế chế tranh hùng

8 Worms 4: Mayhem – Những chú sâu nghịch ngợm

24 Black – Bóng tối

12 Marc Ecko's Getting Up: Content Under Pressure – Nghệ sỹ đường phố

15 The Suffering: Ties That Bind – Thoát phận đọa đày

20 Space Cowboy Online – Cao bồi không gian

22 Shin Onimusha: Dawn of Dreams – Điềm báo thành Kyoto

ĐIỂM GAME

28 Curious George – Khỉ con tinh nghịch

29 Torino 2006 – Thế vận hội mùa đông 2006

30 Delaware St. John Volume 2: A Town with Noname – Thị trấn không tên

31 Tales of Legendia – Truyền thuyết Legacy

32 Final Fight Streetwise – Cuộc chiến cuối cùng

SẮP PHÁT HÀNH

33 Võ Lâm Truyền Kỳ – Sơn Hà Xã Tắc

34 Unreal Tournament 2007 – Giải đấu sinh tử 2007

36 Call of Juarez – Kẻ thù giấu mặt

37 Teen Titans – Anh tài trẻ tuổi

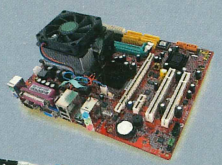
38 Lost Planet – Hành tinh đã mất

39 Lịch phát hành game 4/2006

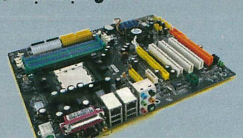
PHẦN CỨNG

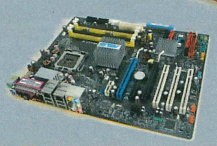
43 A4 Tech X-708 – Khẩu súng tầm trung

43 Genius Blaze và Blaze X-Gamepad không dây cho PS2 và XBOX



44 Bo Mạch Chủ – Hậu phương vững chắc cho mọi trận game





CŨ MÀ HAY

40 Silver – Câu chuyện hiệp sĩ

TRỢ GIÚP

42 Hỏi - đáp

SÂN GAME

47 Lên miền đất hứa hay đi Net chùa!

SGAFISGAFISGAFISGAFISGAFISGAFISGAFISGAFISGA

ISGAF

TRIỂN LÃM QUỐC TẾ PHẦN MỀM & GIẢI TRÍ ĐIỆN TỬ

Trung tâm Triển lãm Giảng Võ, Hà Nội, Việt Nam

Ngày 26 – 29/05/2006

- Bạn đang phụ trách chiến lược điều hành và phát triển công nghệ Phần mềm và Games
- Bạn muốn tiếp cận, tìm hiểu nhiều hơn về sản phẩm, xu hướng phát triển công nghệ Games và ngành công nghiệp Phần mềm.

Hãy cùng chúng tôi tham gia vào **Triển lãm Quốc tế Phần mềm và Giải trí điện tử 2006**, địa điểm lý tưởng cho các nhà hoạt động trong ngành công nghiệp Phần mềm và Games trong khu vực và trên thế giới cùng gặp gỡ, trao đổi, trưng bày và giới thiệu các sản phẩm công nghệ Phần mềm và Games.

www.VINASA.org.vn ● www.IDG.com.vn

ĐƠN VỊ TỔ CHỨC:

Hiệp hội Doanh nghiệp Phần mềm Việt Nam

vinasa

IDG World Expo

IDG WORLD EXPO

ĐƠN VỊ BẢO TRỢ:

Bộ Bưu chính Viễn thông
Bộ Thương mại
Tổ chức công nghiệp điện toán Châu Á Châu Đại Dương (ASOCIO)

Để biết thêm thông tin chi tiết, xin vui lòng liên hệ:

IDG Vietnam - Văn phòng Hà Nội
Cô Dương Thuý Hằng - Phụ trách dự án
Phòng 306, toà nhà HANESC
152 Thụy Khuê, Q.Tây Hồ, Hà Nội
ĐT: (84-4) 2660512 DĐ: (84-9) 0329 7520
Email: hang_duong@idg.com.vn

Hiệp hội Doanh nghiệp Phần mềm Việt Nam
Cô. Nguyễn Thị Thu Giang - Phụ trách dự án
P. 402, Trung tâm giao dịch CNTT Hà Nội,
185 Giảng Võ, Hà Nội
ĐT: (84-4) 5121451
E-mail: vinasa01@hn.vnn.vn

STAR WARS™
EMPIRE AT WAR™

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

...Với những fan Star Wars, game đã thỏa mãn các tố chất căn bản của thế giới mà họ cần, nhưng với các gamer đam mê dòng game kết hợp theo lượt – nhập vai, như thế vẫn chưa đủ...

THIÊN HÀ GIA

"Tèng teng, teng teng tèng téng...", dù đã quá quen thuộc với những tiết tấu của loạt phim Star Wars, nhưng mỗi khi nó cất lên lại khiến bao người phải rạo rực và háo hức. Lần này, âm điệu của nhà soạn nhạc thiên tài John Williams trỗi lên nhưng không phải trên màn bạc, mà là trên màn hình máy tính. Đế chế Galactic Empire dưới sự dẫn dắt của Darth Vader, đã trở lại "phục hận" vùng đất RTS (chiến thuật thời gian thực), nơi mà những đạo quân nhân bản "mác" LucasArts chưa bao giờ giành được thắng lợi. Star Wars: Empire At War (SWEAW) được giao cho Petroglyph – studio của những "cựu binh" Westwood Studios lừng lẫy một thời.

Thời điểm nào thích hợp để Darth Vader tiến hành âm mưu thôn tính thiên hà? Trước sự kiện xảy ra trong chương 4 (Episode IV – A New Hope) và sau chương 3 (Episode III - Revenge of the Sith), xem ra đây chính là khoảng thời gian phù hợp nhất. Nhưng phe Rebel Alliance đã xuất hiện, ngăn cản âm mưu bành trướng của đạo quân nhân bản, và thế là chiến tranh nổ ra. Giữa cuộc chiến của hai bên, người chơi sẽ là người quyết định vận mệnh thiên hà về tay ai.

Lối chơi? Được...

Xôn xao chờ đợi và rồi cuối cùng SWEAW cũng được tung ra. Dễ thấy trước tiên, game mang một bộ mặt khác hẳn so với các bản trước đó, thể hiện quyết tâm chinh phục lĩnh vực RTS – vốn dĩ là nơi "chôn chân" biết bao binh đoàn nhân bản của "vương triều" LucasArts. Thay vì đơn điệu theo tông RTS cổ điển: xây – ra lính – đánh, Petroglyph đã mạnh dạn "pha" hình thức theo lượt (turn-based) và thời gian thực (real-time) theo cách riêng khá lạ để áp dụng vào game - Một hướng đi "cũ mà mới" rất được các game chiến thuật ngày nay ưa thích. Kết quả ra sao? Phần theo lượt của game thực chất chỉ mang tính tượng trưng. Trong game, thời gian vẫn tiếp tục trôi qua và bạn chẳng bao giờ phải thực hiện công thức: đi – chờ – đi. "Tàn tích" của theo lượt hiện hữu ở mặt quản lý: bạn xây dựng công trình, nâng cấp và tạo quân, sau đó đem quân đi giao chiến mở rộng bờ cõi. Rõ nét nhất của mặt này là ở phần bản đồ thiên hà, với nhiều

O TRANH

hành tinh chờ người chơi khám phá (tất nhiên, chiếm được một hành tinh sẽ được tiền và những phần thưởng đặc biệt của hành tinh đó!).

Cái cách riêng mà Petroglyph đưa ra không chỉ biến đổi mảng theo lượt mà còn ở phần thời gian thực. Cụ thể ở đây, game chia chiến trường thành hai loại: không gian và mặt đất. Cả hai mảng giao tranh này đều áp dụng dạng chiến thuật tính toán (tactic-strategy): bạn có một số quân, xoay sở sao cho hoàn thành được nhiệm vụ là đạt! Theo ý kiến riêng, các trận đánh không gian hấp dẫn hơn bởi AI khá linh hoạt: máy biết tung quân tương khắc để "chọi" lại người chơi và không ngừng đánh vào những điểm yếu của đội hình chiến hạm. Thêm một điểm "đáng đồng tiền" nữa: việc thể hiện trận đánh không khác gì một game dàn trận không gian hay bắn tàu không gian thứ thiệt; nào là tàu lớn tàu nhỏ phân cấp hẳn hòi, khi giao tranh có đánh vào những điểm trọng yếu trên thân tàu, rồi có cả trạm không gian nữa chứ! Đó là còn chưa kể đến chuyện chiến trường luôn đầy màu sắc sặc sỡ vì tia lazer của các chiến hạm bắn tá lả! Chuyển qua các trận đánh trên mặt đất, game lại xoay quanh hình thức chiếm điểm (game gọi là Reinforcement Points - nơi đổ bộ thêm quân) – một loại hình chơi rất quen với những fan của các trò như Ground Control II: Operation Exodus, The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth... Nhưng nhìn chung, mặt chơi này khá tẻ nhạt vì máy thường có xu

Rancor!

Darth Vader quá mạnh...

STAR WARS EMPIRE AT WAR

PHÁT HÀNH	LucasArts
PHÁT TRIỂN	Petroglyph
THỂ LOẠI	Chiến thuật
NGÀY PHÁT HÀNH	15/02/2006
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	2 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	PIII 1 GHz hoặc tương đương, 256 MB RAM, VGA 32 MB (hỗ trợ T&L) trở lên, HDD 2,5 GB, Windows 2000/XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	PIV 2 GHz hoặc AMD Athlon64 3000+ trở lên, 512 MB RAM, VGA 128 MB Geforce 4 Ti4200 trở lên, HDD 2,5 GB, Windows 2000/XP
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM	AMD Athlon64 4000+, 1 GB (dual) RAM, VGA 256 MB Geforce 6600, MB K8N Neo4 Platium

hướng thụ động nằm chờ người chơi tìm đến, hoặc luôn làm theo kiểu: dợi ra quân đông là ồ ạt kéo đi "đè" người chơi!

Nhắc đến việc giao tranh của game mà không đề cập đến chế độ phóng to - thu nhỏ thì thật thiếu sót. Sở dĩ người viết đề cập đến chế độ này vì quả thật nó hoạt động cực tốt, đặc biệt là phần thu nhỏ. Cho dù bạn đánh nhau trong không gian hay mặt đất, chỉ cần vài cú "lăn" chuột là bạn có ngay một tầm nhìn cực rộng và dễ nhìn (rất hiếm game RTS nào hiện nay chịu làm như vậy). Nếu gặp phải màn nào có thêm rada mở bản đồ thì càng "đã", bởi bạn sẽ dễ "bỏ bom" đối phương hơn khi kết hợp với tính năng này!

...nhưng để lộ khá nhiều sơ hở!

Một trong những điểm đầu tiên than phiền về trò chơi, là lối chơi tự do của SWEAW khá hạn hẹp. Điều này thể hiện ở việc, game chỉ "mở" một ít hành tinh khi bạn đi theo đúng kịch bản. Đúng ra dạng game như thế này thì mọi thứ phải để mở hết, trong khi SWEAW lại giới hạn làm cho các fan yêu thích thể loại này có cảm giác tù túng! Kế đến là sự sắp xếp kịch bản chưa hợp lý: theo đúng lẽ khi hai bên đối đầu, những vùng đất thường là vô chủ, sau đó các đối thủ sẽ đua nhau đánh chiếm. Cái bất hợp lý ở đây là nếu bạn chơi một bên (khởi đầu sở hữu rất ít hành tinh), thì bên kia do máy điều khiển sẽ là chủ của toàn bộ những vùng còn lại. Chính vì có nhiều đất trong tay, dẫn tới một hiện tượng không hay: máy ra quân với số lượng đông đảo, ép người chơi vào thế khó xử. Nhất là trong những trận đánh không gian, số tàu chiến của máy luôn áp đảo với số lượng không thể tin được! Đây lại là nguyên nhân của một hiện tượng bất thường khác: số lượng quân của máy thường vượt quá mức cho phép. Một ví dụ, trong trường hợp người viết, sau khi đã chiếm gần 90% bản đồ thì giới hạn quân tổng cộng chỉ khoảng gần 600; trong khi chỉ cần một hành tinh, máy đã có số quân (chỉ tính riêng tàu không gian) xấp xỉ... 100. Như vậy với 10% còn lại của bản đồ, máy sẽ có bao nhiêu quân?

Một phàn nàn khác, có thể nói không phải lỗi của nhà phát triển, nhưng cũng đáng nhắc tới là sự cân bằng sức mạnh giữa hai bên. Theo đúng trong phim, phe Galactic Empire rất mạnh và áp đảo, trong game cũng thể hiện tương tự. Vấn đề ở chỗ, ngay từ đầu phe Galactic đã có hero Darth Vader với kỹ năng quá mạnh, có thể đương đầu với 2/3 số quân của màn đó, trong khi phe Rebel thì khởi đầu "tay trắng". Chưa hết, về sau phe Galactic còn thêm một số đơn vị quân đặc biệt như Death Star, AT-AT nổi trội hơn hẳn so với phe kia. Thử hỏi, với sự chênh lệch quá nhiều như vậy, cán cân thử thách của trò chơi sẽ ra sao? Hẳn bạn cũng đã đoán ra được kết quả!

Nói gì thì nói, những phàn nàn trên nếu khéo léo, khi chơi ta vẫn có thể "bù qua sớt lại". Nhưng với việc gây cản trở quá trình chơi, thì quả thật chỉ có... bó tay! Thủ phạm thường gặp là tính năng lưu game (savegame) bất ổn. Càng về sau, càng nặng và chậm chạp. Nghiêm trọng hơn ở gần cuối game, dù đã dùng bản cập nhật sửa lỗi 1.2, người viết vẫn không tài nào lưu được trò chơi (kể cả lưu nhanh - quicksave). Chưa kể, thỉnh thoảng khi chơi lại văng... "bất tử" ra ngoài Windows! "Lượn" một vòng quanh diễn đàn chính thức của trò chơi, mới thấy cũng có rất nhiều người chơi đã bị

Các trận đánh không gian luôn có nhiều thử thách.

Nhờ chế độ thu nhỏ làm việc tốt, cục diện chiến trường dễ quan sát hơn!

Hơn 200 quân chỉ cho một đơn vị nhỏ? Không thể nào...

AT-AT, cỗ máy hủy diệt bốn chân đáng sợ!

lỗi tương tự như vậy. Hiện tại, nhà phát triển đang "vò đầu bức tóc" để kịp tung ra bản sửa lỗi kế tiếp!

"Hình thiếu, âm thừa"

Không cần dông dài khi bàn về hình ảnh của game, chỉ cần hai từ trung bình là đã có thể lột tả được vẻ ngoài của trò chơi. Mô hình nhân vật thì thô sơ, không rõ nét (các phi thuyền đỡ hơn một chút), cảnh vật thì đơn giản na ná nhau, còn phần menu thì sắp xếp khá rối. Chưa kể, cỡ chữ thể hiện trong game không tạo được nét thiện cảm về mỹ thuật và khoảng cách giữa các dòng chữ khá khít, nên khi đọc rất dễ mỏi mắt. Cũng may, phần hình ảnh có được hai vị "cứu tinh": một là dùng hình ảnh để diễn giải điểm mạnh và yếu của một đơn vị quân, trông trực quan dễ hiểu; và còn lại là phần hiệu ứng rất tuyệt vời của trò chơi: khói, mưa, các vụ nổ và nhất là hiệu ứng sóng chấn động (từ động cơ tỏa ra, các vụ nổ chiến hạm – bắt đầu được áp dụng nhiều trong các game chiến thuật gần đây) đều được thực hiện khá chăm chút! Còn âm thanh? Ta có thể chắc chắn một điều: không thể chê vào đâu được! Những âm hưởng, tiết tấu của bộ phim Star Wars

Hiệu ứng của trò chơi thể hiện rất tốt!

Mô hình nhân vật khá thô sơ

trầm bổng ra sao, trong game y hệt như thế. Petroglyph đã cố gắng hết mình để thể hiện lại "cảm giác" của bộ phim và họ đã thành công trong việc làm hài lòng các gamer ở phần này.

Lời kết

Tính đến thời điểm hiện tại này, SWEAW có thể xem là bản game RTS thành công nhất của dòng game Star Wars. Thành công không có nghĩa là một trò chơi hay, bởi ngoài những vấn đề trục trặc đáng nói, game cần có thêm một điểm nhấn để nâng nhịp game bình bình của mình lên. Thật tiếc, lực của trò chơi chỉ đến thế. Tóm lại, với những fan Star Wars, game đã thỏa mãn các tố chất căn bản của thế giới mà họ cần, nhưng với các gamer đam mê dòng game kết hợp theo lượt – nhập vai, như thế vẫn chưa đủ...

HỒNG ÂN
hong.an@but-tre.com

Phong cách theo lượt "thấp thoáng" trong game

Ưu

- Thể hiện khá đầy đủ các yếu tố cần có của thế giới Star Wars.
- Lối chơi có ý tưởng lạ.
- Nhạc nền cuốn hút.

Khuyết

- Hình ảnh thiếu sự sắc nét.
- Thiếu điểm nhấn để nâng lối chơi lên.
- "Bug" ảnh hưởng tới quá trình chơi.

Kinh nghiệm

- Giữ Ctrl khi kéo một đối tượng (trong bảng quản lý hành tinh) sẽ kéo toàn bộ những đối tượng tương tự.
- Mở Droid Log (dấu ?) để xem các trợ giúp trong game.
- Để Han Solo gắn một công trình đối phương, anh sẽ tự động đặt bom công trình đó.
- Hành tinh nào có Sensor Array thì nên chiếm nó vì sẽ mở bản đồ màn, rất tiện cho việc quan sát và đánh bom đối phương.
- Nên thiết lập lại hai nút Quick Save và Quick Load, vì mặc định chúng xếp cạnh nhau và trái ngược, dễ gây nhầm lẫn khi sử dụng.

WORMS 4: MAYHEM

PHÁT HÀNH	Codemasters
PHÁT TRIỂN	Team 17
THỂ LOẠI	Chiến thuật
NGÀY PHÁT HÀNH	04/10/2005
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	3 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	PIII 1 GHz hoặc tương đương, 256 MB RAM, VGA 32 MB Geforce 2 MX trở lên, HDD 2 GB, Windows 98 SE/ME/XP/2000
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	PIV 2 GHz hoặc Athlon XP 2400+ trở lên, 512 MB RAM, 128 MB Geforce FX5200 trở lên, HDD 2 GB, Windows 98 SE/ME/XP/2000
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM	AMD Athlon 64 3700+, 1 GB (Dual Channel) RAM, VGA 256 MB Geforce 6600, MB MSI K8N Diamond

nghị

...Wo
vẫn giữ
hút, vu

Kể từ khi ra đời từ năm 1995 cho đến nay, loạt trò chơi Worms đã trải qua khá nhiều phiên bản. Từ nền tảng đồ họa 2D ban đầu như Worms Armageddon, Worms World Party... cho đến những phiên bản hoàn toàn được "3D hóa" như Worms 3D, Worms Fort Under Siege và bản mới nhất được phát hành vào tháng 10 năm ngoái với tên gọi Worms 4: Mayhem (W4M).

Quay lại phong cách cũ...

Nếu đã từng chơi qua phiên bản đã phát hành năm 2004 là Worms Forts: Under Siege (WFUS), hẳn bạn sẽ còn nhớ Team 17 đã đưa vào game một số thay đổi trong cách chơi. Đó là việc xuất hiện đủ loại thành trì, pháo đài để các chú sâu ngộ nghĩnh biến thành căn cứ của riêng mình. Do vậy, trong WFUS, bạn không chỉ cân nhắc đường đi, nước bước để bảo toàn sinh mạng và tiêu diệt đối phương, mà còn phải tìm mọi cách bảo vệ căn cứ của mình trước các đợt tấn công của... sâu thù! Tuy nhiên, đến với phiên bản Worms 4: Mayhem (W4M), Team 17 có lẽ đã không còn "mặn mà" với phong cách này nữa nên đưa lối chơi của game trở về với phong cách truyền thống. Bạn sẽ được giao cho một nhóm sâu (khoảng 4-5 chú, tùy từng màn), thả vào một màn chơi, lần lượt điều khiển từng chú chiến đấu với đội sâu đối phương theo phương thức theo lượt, cho đến khi đội còn lại cuối cùng sẽ giành phần thắng. Do lối chơi đã trở lại phong cách cũ, nên những ai từng chơi các phiên bản trước, sẽ nhanh chóng nắm bắt được luật chơi mà không cần phải tìm hiểu nhiều. Còn đối với các bạn mới thử sức lần đầu thì trò chơi đã để sẵn chế độ Tutorial để các bạn làm quen. Điểm hay của phần này là các màn huấn luyện được sắp xếp theo một cốt truyện riêng rõ ràng, kể về các "lính mới" trong ngày đầu đến trường, rồi dần trở thành những "chiến sĩ sâu" thực thụ.

...với lối chơi hài hước

Tương tự như những phần trước, W4M cung cấp cho người chơi khá đầy đủ các kiểu chơi. Từ chơi đơn theo nhiệm vụ, chơi nhiều người trên cùng một máy hay cả qua mạng nội bộ và Internet.

Chơi đơn: theo cốt truyện, bạn sẽ chỉ huy một nhóm sâu (chọn một trong những đội có sẵn hoặc tự tạo một đội riêng cho mình). Phần chơi này kể về chuyện một vị giáo sư... sâu thiên tài nhưng cũng hơi bất bình thường, đã chế tạo thành công một cỗ máy thời gian có thể chu du từ thời đại này qua thời đại khác. Nhóm sâu của bạn, dưới vai trò là đồ đệ của vị giáo sư, sẽ tháp tùng cùng ông ta trong các chuyến du hành đầy thử thách và... không rõ mục đích! Dĩ nhiên, cuộc hành trình không hề suôn sẻ tí nào khi cỗ máy hiện đại của giáo sư gặp sự cố "hại điện", hỏng hóc lung tung đến nỗi các linh kiện, thiết bị... văng tứ tán khắp nơi. Nhiệm vụ của các đệ tử là giúp thầy tìm lại những linh kiện thất lạc để phục hồi cỗ máy thời gian, mới mong sớm trở về nhà bình an.

Cả phi hành đoàn sẽ phải đi qua rất nhiều thời đại cũng như các miền đất khác nhau: từ các lâu đài thời Trung Cổ, miền Tây hoang dã, thời kỳ cổ đại cho đến thời kỳ hiện đại. Tại mỗi vùng đất, họ sẽ gặp gỡ và đối đầu với nhiều loại kẻ thù... sâu khác nhau: nào là hiệp sĩ, pháp sư hay bọn thổ dân... Cứ như vậy, phần cốt truyện được xây dựng khá liền mạch và vui nhộn, được xen kẽ và giải thích bằng các đoạn phim và cắt cảnh để người chơi hiểu rõ câu chuyện hơn. Trong phần này, tuy nhiệm vụ có thể khác nhưng cách giải quyết của chúng thì hầu như giống nhau: bạn phải chiến đấu một cách hết sức quyết liệt với lũ sâu đối địch, cho đến khi diệt hết chúng thì thôi. Bên cạnh đó, một số màn đòi hỏi người chơi phải trổ tài nhảy nhót, đu bám hay bay lượn (một kỹ năng thường thấy theo kiểu của game

những chú sâu
ch ngọn

rms 4: Mayhem có điểm mạnh là
vững được phong cách chơi cuốn
i nhộn đặc trưng nhưng lại không
có đột phá gì mới mẻ...

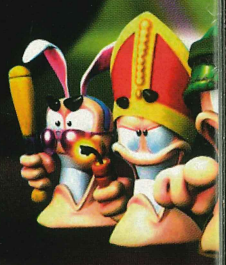
Sâu cũng có thể làm pháp sư chứ bộ!

Danh sách vũ khí tuy đa dạng nhưng không mới mẻ

Bạn có thể thiết kế vũ khí mới

Khi một đối thủ bị cho "đi mò tôm"

Góc nhìn ngôi thứ nhất khá thuận tiện khi nhắm bắn



Platform). Các nhiệm vụ kiểu này thường khó khăn hơn nhiều so với việc đối đầu với bọn sâu địch thủ, nguyên nhân là do cách di chuyển và nhảy nhót lung tung của các chú sâu (đặc biệt là khi nhảy lên các bục cao, nếu không khéo sẽ... dập vào thành bục và dội ngược lại).

Góp phần khiến cho các cuộc đụng độ giữa những "chiến binh sâu" dễ dàng hơn trước là do các nhân vật máy không được thông minh cho lắm (ngoài trừ việc canh tầm ném lựu đạn rất chính xác - NV). Máy thường chỉ biết "nhắm mắt, nhắm mũi" tấn công người chơi một cách mù quáng. Bản thân người viết đã gặp một trường hợp khá tức cười: một chú sâu của tôi tình cờ lại gần mép nước, trong khi lượt kế đối thủ máy sẽ ra tay. Tôi đã nghĩ thầm: Thôi rồi, kỳ này mình đi "hỏi cưới nàng tiên cá" là cái chắc! Nhưng không, hắn lại chọn kế sách là đi ra sát mặt nước rồi... đấm cho chú sâu của tôi bay tuốt vào trong đất liền?! Thú thật tình huống này người viết vừa buồn cười, vừa ngạc nhiên và pha lẫn... thở phào nhẹ nhõm. Như vậy, theo nhận định chủ quan, AI của game kém có hai hệ quả: một mặt khiến độ khó và thử thách của game giảm đi đáng kể, mặt khác lại góp phần tích cực tạo ra những cảnh tượng vui nhộn buồn cười, đúng với phong cách hài hước của trò chơi.

Bên cạnh phần Story, mục chơi đơn của W4M còn một phần nữa, gọi là Challenges. Phần này tập hợp nhiều thử thách nhỏ để người chơi lựa chọn. Nếu thích thể hiện tài thiện xạ thì có Shotgun, súng tỉa, cung tên hoặc trổ tài khéo léo bay lượn "ăn" các thùng đồ trong thời gian nhanh nhất. Phần chơi này không chỉ có ý nghĩa giúp người chơi thư giãn, kiếm điểm mua đồ mà còn có tác dụng giúp rèn luyện kỹ năng sử dụng các loại vũ khí một cách thành thục và điêu luyện nhất.

Chơi nhiều người: Đây hẳn là phần chơi hấp dẫn nhất, không chỉ của W4M mà còn là của toàn bộ loạt game Worms nói chung. Hẳn ai cũng phải công nhận điều này khi được dịp "diều quân, khiển tướng" đối đầu với những người chơi khác, chứ không phải những đối thủ máy vô tri vô giác. Chỉ có ở mục này, trò chơi mới bộc lộ hết được nét hấp dẫn, vui nhộn đã được hình thành ngay từ những phiên bản đầu tiên của mình. Với W4M, bạn có thể tranh tài cùng nhiều người khác thông qua mục Multiplayer (chơi trên cùng một máy với tối đa bốn người) hoặc Network Play - hỗ trợ cả mạng LAN và Internet. Nhà sản xuất cung cấp tất cả 5 kiểu chơi khác nhau trong phần này, bao gồm:

- **Deathmatch:** Dạng chơi "đâu đâu cũng có, ai ai cũng biết" – đấu tự do.
- **Homelands:** Giống Deathmatch nhưng mỗi đội sẽ "spawn" trong pháo đài riêng của mình.
- **Destruction:** Giành chiến thắng bằng cách tiêu diệt căn cứ của đối phương.
- **Statue Defend:** Tìm cách phá hủy tượng đài của đối phương, bảo vệ tượng của mình.
- **Survival:** Mỗi đội cử lần lượt từng "chiến sĩ" để đấu 1-chọi-1, đội nào "chết sạch" coi như... thua.

Bên cạnh các phần chơi chính vừa nêu, W4M còn cung cấp cho người chơi các mục như Customize để bạn có thể tạo các đội sâu riêng, hay chế tạo các loại vũ khí mới. Theo nhận xét riêng, phần "trang điểm" cho chú sâu khá đa dạng và vui nhộn, nhưng mục chế tạo vũ khí mới lại tỏ ra không mấy tác dụng. Bạn chỉ có thể thay đổi hình dạng bên ngoài, còn kiểu bắn, uy lực và sát thương của chúng không khác mấy với các loại vũ khí được cung cấp sẵn. Ngoài ra, mục Item Shop sẽ bổ sung thêm nhiều tùy chọn cho Customize khi vào đây, bạn

dùng số điểm mình kiếm được (qua các phần Story hay Challenges) để mua những món đồ nâng cấp mới như trang phục, giọng nói... cho các chú sâu hoặc các màn chơi mới. Nhìn chung về lối chơi, W4M có điểm mạnh là vẫn giữ vững được phong cách chơi cuốn hút, vui nhộn đặc trưng nhưng lại không có đột phá gì mới mẻ.

Đồ họa – âm thanh

Song hành cùng việc không đổi mới trong lối chơi, là sự giậm chân tại chỗ của cơ chế đồ họa. Người viết buộc lòng phải nhìn nhận rằng đồ họa của game hoàn toàn không có cải tiến nào kể trong hai năm qua, kể từ phiên bản 3D đầu tiên của loạt game là Worms 3D cho đến nay. Chẳng những thế, trò chơi chỉ hỗ trợ một độ phân giải duy nhất là 800x600. Mặc dù khá thất vọng về đồ họa, nhưng người viết rất hài lòng với cách bố trí camera của game. Cũng như phiên bản WFUS trước đó, khi bạn có thể nhấn E để quan sát toàn cảnh chiến trường, nhấn Q để chuyển qua góc nhìn ngôi thứ nhất, và cùng với việc xoay chuyển khá dễ dàng đã làm cho việc quan sát địa hình cũng như nhắm bắn trở nên thuận lợi và chính xác hơn.

Về phần âm thanh và nhạc nền của game, hầu như không có tiến bộ gì đáng kể ngoại trừ bản nhạc Menu nghe khá lọt tai. Đáng tiếc nhất là phần giọng nói của các chú sâu, mất đi phần nào sự vui nhộn và ngộ nghĩnh đối với những ai từng chơi loạt game này. Trong W4M, bạn vẫn được thưởng thức các giọng nói "oanh vàng" nhưng có điều là qua của ngôn ngữ loài... sâu! Đó là một chuỗi âm thanh được phát ra theo kiểu "Mí mi mi...mé me mè..." nghe rất buồn cười. Ban đầu, có thể kiểu nói này làm người chơi thú vị, nhưng càng về sau nghe càng chán và đơn điệu, do chúng cứ lặp đi lặp lại!

Vài lời cuối cùng

Trong vòng 2 năm, đội ngũ phát triển tại Team 17 đã cho ra đời đến ba phiên bản Worms nối tiếp nhau. Mặc dù phong cách chơi hài hước, thú vị vẫn tồn tại nhưng trò chơi đã bị mất điểm đáng kể khi không đưa ra được cải tiến nào mới mẻ, từ lối chơi, hình ảnh cho đến âm thanh. Nếu bạn "nóng lòng" muốn khám phá những nét mới hay muốn chiêm ngưỡng một nền tảng đồ họa tiên tiến, hợp thời khi đến với phiên bản W4M, thì e rằng bạn sẽ phải thất vọng đấy! Còn nếu không đặt nặng những tiêu chí trên, chỉ muốn thưởng thức Worms với những gì vốn có, W4M vẫn có thể là một sự lựa chọn không hề lãng phí.

THANH LONG
thanh.long@but-tre.com

Ưu

- Phong cách chơi vui nhộn được duy trì.
- Camera được cải thiện đáng kể.
- AI "ngốc": làm tăng tính hài hước!

Khuyết

- Không hề có đổi mới nào về các lối chơi, đồ họa cũng như âm thanh.
- AI "ngốc" làm giảm đi tính thử thách!

Bạn có thể thiết kế vũ khí mới

www.coolgearvn.com
Thiết bị ngoại vi và thiết bị làm mát cao cấp
Tribe
BigWater SE
VGA W-Block
T-Type
VGA Cooling
Big Typhoon
Sonic Tower
Beetle
Hyper 48
Susuro
Hyper 48
gaming gear
QcK +
Qpad
S&S
Razer Mantis
Icemat
Icemat-B
SS 5H
Pc150
GamecomPro
Steelkey G6
G15
Elite
Zboarb
G7
G5
MX518
Ms6000
IE 3.0
Copperhead
Momo Racing
DualAction
Belkin N52
Saitek X52
Đặt mua hàng tại www.coolgearvn.com
PC Hardware
Dinovo
LX 300
LX 500
LX 700
QCam Deluxe
QCam Pro
Q-Cam N
QuickCam
Harmony 880
Curve
Q-Cam Orbit
Ipod Spk
V200
V500
V400
Plus
Media
Xem thông tin và đặt mua hàng tại
www.gamebuyvn.com
Phụ kiện và máy video game mới nhất
C.ty TNHH Máy Tính & Giải Trí Kỹ Thuật Số Việt Nam
Trụ sở chính: 45A Lương Ngọc Quyến HN - Tel: 04 9.261841
Showroom: 127 Triệu Việt Vương HN - Tel: 04 9.743093
Cửa hàng: 149C Đội Cấn HN - Tel: 04 7.222184
MESSENGER xsoftgroup hoặc sale_vcc

MATURE
M
CONTENT RATED BY
ESRB
CONTENTS UNDER PRESSURE

MARC ECKO'S GETTING UP: CONTENTS UNDER PRESSURE

PHÁT HÀNH	Atari
PHÁT TRIỂN	The Collective
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	14/02/2006
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	4 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 1,8GHz+, 512MB RAM, VGA 64MB GeForce 3+, HDD 3GB, Windows 2K/XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	P4 2,4GHz+ hoặc Athlon64 3200+, 1GB RAM, VGA 128MB GeForce 6200+
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM	AMD Athlon64 3700+, RAM 1GB (dual channel), 128MB GeForce 6600GT, MSI K8N Neo4

Sau một thời gian chờ đợi và trông ngóng, cuối cùng các "hip-hop fan" cũng được thưởng thức một "màn trình diễn" độc đáo của trò chơi mang phong cách hip-hop đậm nét nhất từ xưa tới nay: Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure (ME) do hãng The Collective sản xuất, Atari phát hành (từng xuất hiện trong mục "Sắp phát hành" trên TGG số tháng 2/2006). Chứng minh được những hứa hẹn trước đây của mình hoàn toàn không phải là những lời "hứa hão", trò chơi đã tạo nên một phong cách khá mới mẻ và hấp dẫn, mà những game ít ỏi cùng đề tài chưa thể thể hiện được trước đây.

Người chơi sẽ vào vai Trane, một chàng họa sĩ graffity (nghệ thuật vẽ tường, một trong những thể loại của "nền văn hóa hip-hop") sống ở thành phố New Radius, với ước mơ trở thành nghệ sĩ graffity cừ khôi nhất của thành phố, sử dụng những bức vẽ trên tường của mình để cảnh báo người dân về sự độc tài của thị trưởng Sung. Thông qua những nhiệm vụ hấp dẫn, người chơi sẽ giúp Trane lật mặt kẻ độc tài Sung cùng những tay sai của y, và tìm hiểu nguyên nhân cái chết của cha mình trước đây, vốn cũng liên quan đến tên thị trưởng.

Đúng ra mà nói, xét về cốt truyện thì ME cũng không quá xuất sắc. Nhưng với cách xây dựng nhân vật có "cá tính" (điều rất cần thiết đối với một trò chơi mang phong cách hip-hop) cùng lối chơi khá "đặc biệt", ME đã tạo nên sự lôi cuốn mạnh mẽ khiến người chơi dễ dàng bị "hút" theo trò chơi từ đầu đến cuối. Có được thành công này chính là nhờ sự khéo léo của nhà sản xuất trong việc "phối hợp đẹp mắt" ba yếu tố quyết định: vẽ hình, leo trèo và chiến đấu. Hãy xem mỗi yếu tố riêng biệt này được thể hiện như thế nào, để cuối cùng chúng hòa quyện với nhau tạo nên một ME hấp dẫn đến vậy.

1-2-3... bay nào...

VẼ HÌNH

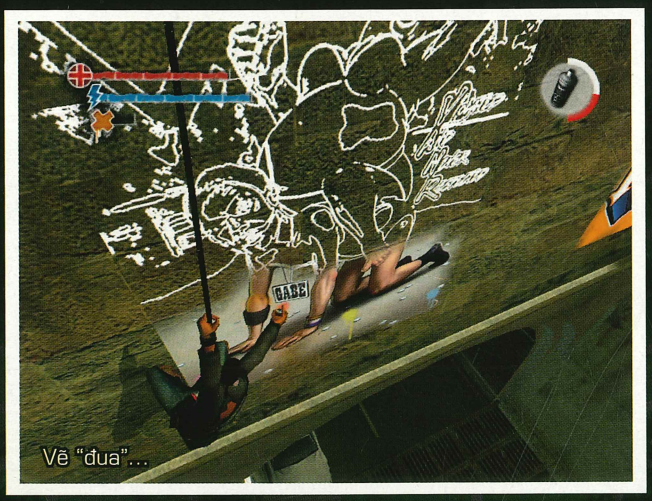
Yếu tố đầu tiên quan trọng nhất, được các fan quan tâm đối với một trò chơi có đề tài về graffity, tất nhiên là... những hình vẽ. Được đích thân nghệ sĩ Marc Ecko cùng nhiều họa sĩ graffity nổi tiếng khác ra tay, nên các hình vẽ trong game gần như không thể chê vào đâu được. Và dù không am hiểu nhiều về lĩnh vực này, nhưng người viết cũng phải trầm trồ trước những bức họa rất đẹp mắt, được phối màu hợp lý, xuất hiện trong trò chơi. Còn gì "đã" hơn khi được chính tay mình "đặt" những bức vẽ "to kềnh" đầy cá tính ấy lên những nơi dễ thấy nhất trong thành phố: trên các nóc nhà cao tầng, trên những bức tường dưới nhà ga xe điện ngầm, hay trên những bảng quảng cáo dọc hai bên xa lộ v.v... Cách thức vẽ hình cũng khá dễ dàng: chỉ là sự kết hợp giữa ba nút chuột và động tác rê lên rê xuống, kéo qua kéo lại (giống như sơn tường thật đấy chứ nhỉ!). Tuy nhiên bạn phải khéo léo, đều tay, vì nếu "tô" quá kỹ ở một điểm thì màu sơn chỗ đó sẽ bị chảy giọt (drips) khiến cho hình vẽ bị xấu, đồng thời không kịp thời gian. Còn nếu rê quá nhanh, sơn sẽ không "ăn" kịp và lại phải "đồ đi đồ lại". Nói chung, việc "sơn vẽ" trong game được thể hiện khá chăm chút và mang đến cho người chơi cảm giác như đang làm thật. Không chỉ vẽ hình bằng các bình sơn xịt, người chơi còn có những thứ "đồ nghề chuyên dụng" khác như chổi sơn lăn tay, khuôn sơn chữ, hình dán (poster), dấu đóng... tùy từng tình huống và vị trí cụ thể, mà "tác nghiệp".

Vẽ lên toàn bộ toa tàu, màn chơi quá "đã"!

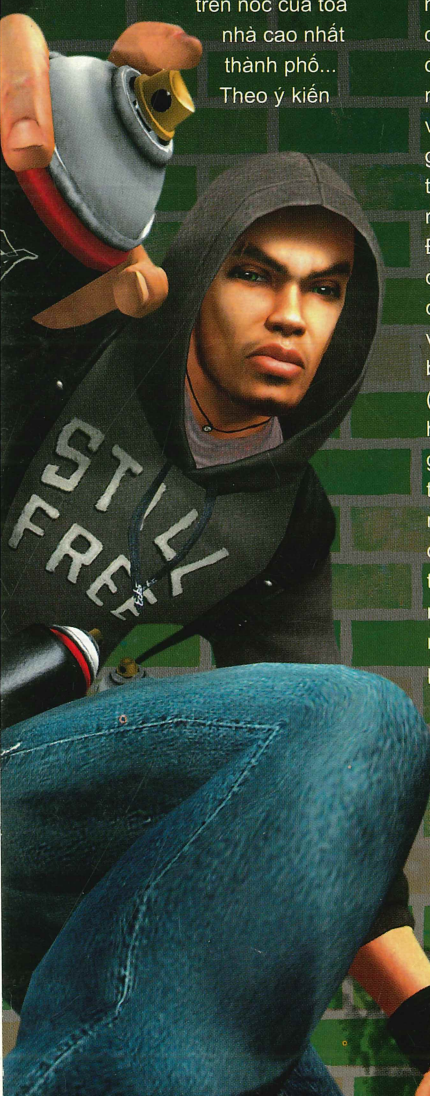
Các hình vẽ đa dạng và đẹp mắt là điều không cần phải bàn cãi, nhưng yếu tố hấp dẫn để vừa "tôn vinh" các hình vẽ vừa tạo nên sức lôi cuốn cho trò chơi, chính là những tình huống vẽ hình. Luôn luôn phải tránh né những tên cảnh sát tay sai của Sung, bạn sẽ không có nhiều thời gian để "mò" từng nét mà phải vẽ càng nhanh càng tốt, nhất là trong những màn như đột nhập thẳng vào... tổng hành dinh của cảnh sát gian ác và "graffity" lên từng bức tường, trong sự tuần tra gắt gao phía ngoài. Đặc biệt, "phê" nhất là màn chơi mà bạn phải vẽ lên toàn bộ một mặt bên của cả toa tàu, vừa vẽ vừa phải canh những tấm chắn gần đường ray để đu lên né, rồi lại đu xuống vẽ tiếp, trong khi đoàn tàu vẫn lao vùn vụt! Đây thật sự là một màn chơi "cảm giác mạnh", và khi hoàn thành, bạn mới cảm thấy xứng đáng với công sức đã bỏ ra! Như thế, đã quá đủ để chứng minh cho giá trị của yếu tố "vẽ hình" của ME rồi, phải không nào?

LEO TRÈO

Hầu như 90% các hình vẽ mà bạn phải thực hiện, đều nằm ở những vị trí rất cao và nội việc leo lên đến đó cũng đã là một khó khăn đáng ngại. Vì vậy, yếu tố leo trèo là không thể thiếu và cũng là một công việc "thường nhật" của Trane. Không quá "hoang đường" như Hoàng Tử Ba Tư, nhưng nhân vật chính cũng có những khả năng tương tự: leo bám cột, đu trên ống, đi thăng bằng trên xà cao, hay thậm chí cả nhảy búng tường. Các điểm cần nhảy, leo bám khá phức tạp và đôi khi trong một số tình huống, được "giấu" khá kỹ, khiến người


Vẽ "đua"...

chơi phải mất thời gian tìm tòi (và cả... mất vài "mạng"), mới phát hiện ra. Những tình huống leo trèo cũng rất đa dạng: đu bám trên thành tàu, theo những đường ống liên hoàn để lên đến đỉnh chót vót của chiếc cầu treo (giống như chiếc cầu Golden Gate nổi tiếng), hoặc đu dây trên nóc của tòa nhà cao nhất thành phố... Theo ý kiến riêng, yếu tố leo trèo của game được sắp đặt và thể hiện tốt, không hề thua kém bất cứ một trò chơi hành động "bay nhảy" điển hình nào.



CHIẾN ĐẤU

Với bản chất được phát triển dành cho nền console, nên yếu tố chiến đấu của ME có rất nhiều lợi thế: các đòn đánh đa dạng, đẹp mắt và nhất là rất "đã tay"! Chỉ bằng việc kết hợp một vài phím đơn giản không hề cầu kỳ phức tạp, người chơi đã có thể tung ra nhiều "chiêu" khác nhau. Điểm thành công ở mặt chiến đấu là mỗi đòn đánh khi trúng đích đều cho thấy "sức nặng" và cảm giác "trúng đòn"! Đặc biệt càng về sau, bạn sẽ "mở" (unlock) được càng nhiều các hướng dẫn những đòn thế mới, giúp cho việc chiến đấu càng trở nên hấp dẫn hơn nữa. Theo nhận xét riêng, đối với ME dụng độ trực tiếp là điều luôn nên tránh. Dù game không quá đặt nặng yếu tố "stealth" (lén lút) nhưng khi bị phát hiện thì việc phải đối phó trực diện quả thực không dễ chịu chút nào; nếu không nhanh chóng tìm được vũ khí, thì rất khó để thoát ra khỏi vòng vây. Vì vậy, cách hay nhất là cố gắng tiếp cận nhẹ nhàng sau lưng từng tên và dùng bình sơn "khò" nhẹ lên đầu hắn (đòn kết liễu hiệu quả nhất đấy!). Dù hơi khó, nhưng cảm giác sẽ thú vị hơn nhiều. Ngoài ra, bạn cũng có thể dùng bình sơn để "hun lửa" đối phương nhưng xem ra cách này không mấy hiệu quả.

ÂM THANH – HÌNH ẢNH

Đối với một game phong cách hip-hop như ME, phần âm thanh là yếu tố chủ yếu quyết định thành công của game và đúng như dự đoán, các bản nhạc nền ấn tượng do những nhóm nhạc hip-hop chuyên nghiệp trình bày đã "nâng tầm" của trò chơi lên rất nhiều. Song song đó, phần lồng tiếng cực kỳ cá tính dành cho các nhân vật, đã giúp "thổi" vào trò chơi một phong cách hip-hop không thể nhầm lẫn với bất kỳ trò chơi nào khác. Các âm thanh còn lại của game như tiếng va chạm khi trúng đòn, tiếng vật liệu (sắt, gỗ) khi bị tương tác... đều rất thực, khiến âm thanh của game có thể được xem là hoàn hảo.

Về mặt hình ảnh thật tiếc thay, như bao game chuyển thể từ console khác: khá thô và bị phơi bày các góc cạnh, nhất là phần dựng hình nhân vật và ngoại cảnh. Ngoài ra, game chỉ hỗ trợ hai độ phân giải màn hình là 800x600 và 1024x768. Nên dù muốn, người chơi cũng không thể nâng cao chất lượng hình ảnh của game. Một nhược điểm khó hiểu và đáng tiếc mà ME vướng phải.

LỜI KẾT

Bỏ qua một số lỗi đáng tiếc như AI kém, camera đôi lúc gây trở ngại, hay ở phần hình ảnh như đã nêu; Marc Ecko's Getting Up có thể xem là một game "rất ổn", khi đã kết hợp khéo léo được nhiều yếu tố để đa dạng hóa lối chơi của mình. Nếu là một gamer "mê" phong cách hip-hop, thật không có sự lựa chọn nào xứng đáng dành cho bạn hơn ME. Nhưng nếu chưa hề biết hip-hop hoặc graffity là gì (người viết cũng vậy!), bạn cũng sẽ dễ dàng bị cuốn hút vào thế giới của những bức vẽ sặc sỡ nhưng đầy cá tính của chàng nghệ sĩ Trane!

KINH NGHIỆM

- Cố gắng tìm các bình nâng cấp ở đầu mỗi màn chơi, để kéo dài "tuổi thọ" của bình sơn.
- Đừng bao giờ bỏ qua các vũ khí trên sàn, vì chúng cực kỳ hữu dụng.
- Trong những màn đòi hỏi phải vẽ nhanh ở nhiều điểm, nên chọn vẽ các hình (không phải chữ) có một kích cỡ duy nhất, vừa nhanh lại vừa ăn được điểm "Go Big".
- Khi bị lửa bén vào người, nhấn nút né ("E") để lăn trên đất, lửa sẽ tắt.

HUY NAM
huy.nam@but-tre.com

Ưu
- Kết hợp khéo léo các yếu tố khác nhau.
- Thể hiện tốt từng yếu tố cụ thể.
- Âm thanh hay, các hình vẽ graffity đẹp mắt đúng "chất".

KHUYẾT
- Camera đôi lúc khó chịu.
- Đồ họa trung bình.

Quyết đấu với nữ quái, chướng ngại cuối cùng.

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

THOÁT PHẬN ĐỌA ĐÀY

NẾU XÉT RIÊNG TỪNG YẾU TỐ NHƯ KỊCH TÍNH HOẶC HÀNH ĐỘNG, THÌ THE SUFFERING: TIES THAT BIND KHÔNG THỂ NÀO BẰNG ĐƯỢC F.E.A.R HAY RESIDENT EVIL. TUY NHIÊN, NẾU KẾT HỢP HAI YẾU TỐ LẠI THÌ GAME VẪN CÓ ĐƯỢC ƯU THẾ CỦA RIÊNG MÌNH...

Nối tiếp kết thúc còn dang dở của The Suffering, phần tiếp theoTies That Bind (TS2) một lần nữa đưa người chơi trở lại với bi kịch của Torque, một kẻ mang tội danh sát nhân và bị giam chung thân ngoài nhà tù đảo Carnate Island, nơi mà những tử tù phải chịu một lời nguyền khủng khiếp: sau khi chết sẽ biến thành những con quái vật ghê rợn và khát máu.

Phần một kết thúc với kết cuộc Torque thoát khỏi nanh vuốt của những linh hồn tội lỗi này, nhưng định mệnh đã không dễ dàng buông tha Torque. Y bị bắt trở lại trên đường tẩu thoát và được chuyển tới nhà tù Baltimore. Cũng giống hệt như những gì đã xảy ra trước kia: nhà tù Baltimore bắt đầu hứng chịu lời nguyền đến từ địa ngục. Buồng giam rung chuyển, tiếng gào rú, rên xiết khắp nơi, những con quái vật quay trở lại với hình hài mới và tồi tệ hơn, chủng đã tìm thấy "thiên đường" của mình bên ngoài cánh cổng nhà tù, thành phố Baltimore. Sự sống và cái chết của Torque một lần nữa được đặt lên giá cân mà người nắm giữ là Calab Blackmoore, kẻ có dính líu mật thiết đến cái chết của gia đình Torque cũng như dấy y vào nhà tù Carnate. Có tội hay không có tội? Câu hỏi đó vẫn chưa thể giải đáp được cho đến khi Torque tìm ra kẻ chủ mưu.

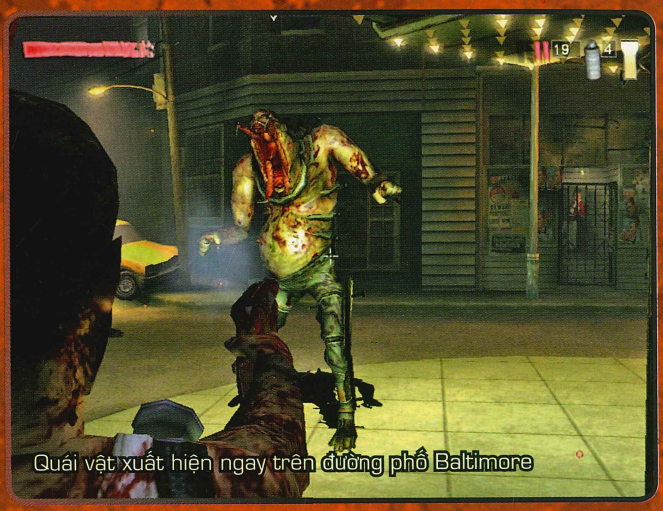
THE SUFFERING: TIES THAT BIND

PHÁT HÀNH	Midway
PHÁT TRIỂN	Surreal Software
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	26/09/2005
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	3 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	PIII 1GHz+, 128MB RAM, VGA 32MB GeForce 2+, HDD 2GB, Windows SE/Me/2K/XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	P4 2GHz+ hoặc AthlonXP 2400+, 512MB RAM, VGA 64MB GeForce 4+
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM	P4 3GHz+, RAM 1GB, 256MB GeForce 6600, Gigabyte 915G Duo

CHÍNH HAY TÀ?

Giống như những gì nhà sản xuất đã giới thiệu từ trước khi game được ra mắt, TS2 hoàn toàn không có những thay đổi mang tính cách tân về hình thức hoặc hình ảnh, mà chủ yếu mở rộng thêm cốt truyện và nâng cấp thêm vài tính năng nhỏ có ảnh hưởng đến lối chơi của game. Đáng chú ý nhất phải kể đến lối chơi phi tuyến tính (đang rất thịnh hành) đã được nhấn mạnh hơn so với phần một. Phi tuyến tính ở đây không có nghĩa trò chơi mở rộng thêm nhiều hướng đi để hoàn thành nhiệm vụ, mà là tạo ra những tình huống yêu cầu bạn phải ra quyết định trong quá trình chơi. Cụ thể, ngoài nhân vật Torque ra, trên đường phố Baltimore còn có những thường dân và các tay cảnh sát đang cố gắng ra sức tiêu diệt lũ quái vật khát máu, nên các lựa chọn mà người chơi bắt gặp chủ yếu xoay quanh việc giúp đỡ hay không những kẻ xấu số đó mà thôi. Có hai nhân vật đại diện cho ý thức của Torque là Carmen, linh hồn người vợ quá cố của Torque và Blackmoore. Trong khi Carmen luôn luôn xuất hiện khuyên nhủ Torque cứu giúp những thường dân vô tội, thì Blackmoore lại muốn y "càn quét" sạch sẽ mọi thứ! Có một tiết lộ nhỏ khá thú vị ở đây: giọng nói của Blackmoore được thể hiện bởi Michael Clarke Duncan (diễn viên đóng vai tử tù trong bộ phim Dặm Xanh – The Green Mile).

Những quyết định trên rất quan trọng đối với Torque, vì không chỉ phần kết thúc trò chơi bị ảnh hưởng mà ngay cả lối chơi của TS2 cũng thay đổi dần, đặc biệt là ảnh hưởng tới sức mạnh thần bí bên trong Torque. Mỗi khi nổi cơn thịnh nộ, Torque sẽ biến thành một con quái vật to lớn hung hãn, đại diện cho sự điên cuồng và lòng ích kỷ trong tâm trí Torque. Càng thực hiện những điều thiện, con quái vật trong cơ thể Torque càng có xu hướng "giống người" hơn (thoạt nhìn, ta có thể lầm tưởng với nhân vật The Hulk vì có ngoại hình khá giống). Ngược lại, nếu bạn chọn đi theo con đường trung lập (nghĩa là bạn chỉ đứng nhìn quái vật giết các nạn nhân, không chịu cứu giúp họ) hay độc ác, thì quái vật sẽ mang một hình hài gớm ghiếc, với khuôn mặt xương sọ cùng gai góc nổi đầy mình. Điểm chung nhất của các trạng thái đối lập này chính là sức mạnh đáng gờm sau khi Torque đã biến hình. Không cần đến súng ống, chỉ bằng cánh tay dài và sắc, hoạt động như một thanh kiếm to, Torque có thể đâm, chặt, thộp cổ những con quái vật và "dần như tử" chúng, bất kể chúng bò trên tường, chui dưới lòng đất hay nhảy vụt ra từ một cửa sổ... Hơn nữa, không chỉ tấn công bằng những chiêu thức cận chiến, Torque còn dùng năng lượng để tạo ra lớp màn chắn, hất văng những quái vật xung quanh, khá hữu ích nếu chẳng may bạn bị bao vây. Nói chung, trong TS2 quái vật Torque đóng vai trò quan trọng hơn rất nhiều, vì không chỉ dùng để tấn công mà còn là "chìa khóa" để đi tiếp một số phân đoạn trong game: húc đổ một bức tường, tiêu diệt những quái vật vô hình... Lưu ý là trạng thái hóa thân thành quái vật của Torque chỉ được duy trì trong một thời gian ngắn, dựa trên thước đo mức Insanity, và ở đây có một khác biệt nhỏ so với phần một: người chơi không được để thanh Insanity cạn sạch rồi mới biến trở lại như cũ, vì sẽ làm cho "máu" của Torque tụt đột ngột.

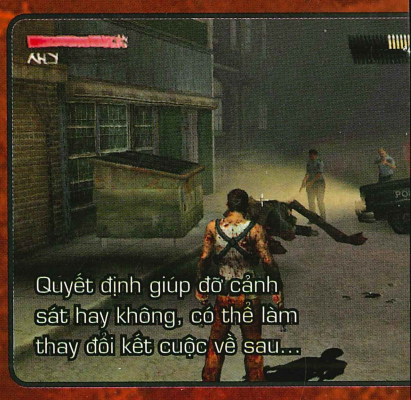


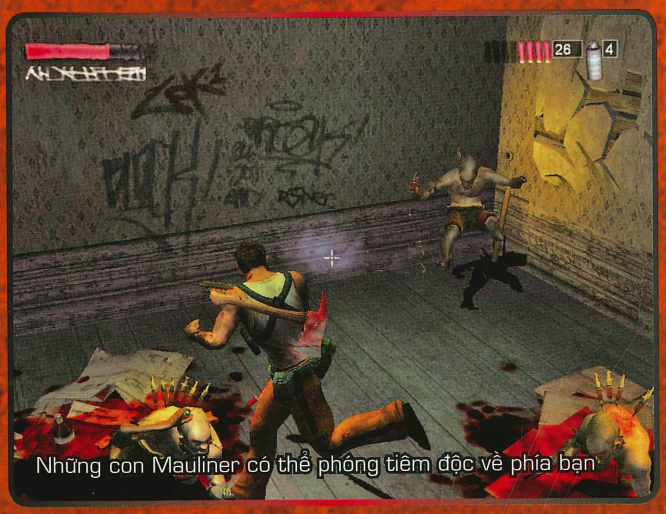
Quái vật xuất hiện ngay trên đường phố Baltimore

KINH DỊ HAY HÀNH ĐỘNG?

Nói đến yếu tố kinh dị của TS2 là phải nói đến quái vật và các xảo thuật gây ra ảo giác đặc trưng xuyên suốt sêri. Trước hết, phải công nhận một điều: những quái vật trong TS2 được thiết kế lại có phần đáng sợ hơn so với phiên bản trước! Một số trong chúng được thiết kế hoàn toàn mới, trong khi số còn lại dựa trên mô hình cũ và tân trang thêm vài món "phụ

Bắn súng bằng góc nhìn người thứ nhất


Quyết định giúp đỡ cảnh sát hay không, có thể làm thay đổi kết cuộc về sau...


Những con Mauliner có thể phóng tiêm độc về phía bạn

tùng". Ví dụ, quái vật Slayer chúng ta đã gặp trong phần một, ngoài tay chân là những lưỡi kiếm ra thì trong phần hai còn được khoác thêm một tấm áo giáp; tương tự với Mainliner được mặc thêm một chiếc quần và để đầu đinh...

Về những quái vật được thay thế và bổ sung nguy hiểm nhất có Arsonist di chuyển nhanh, bắn ra những quả cầu lửa chạy trên mặt đất; Triggerman vừa trang bị shotgun lẫn súng máy rất dáng gờm; Mauler mang hình hài một con chó đầu người với những vết cắn dai dẳng... Như bạn đã biết, quái vật thường xuất hiện trong bóng tối, mà trong TS2 thì bóng đêm lại dày đặc khắp nơi nên gần như lúc nào bạn cũng bị đặt trong một "không gian căng thẳng", phải luôn phòng bị nghiêm ngặt vì quái vật tấn công từ mọi hướng.

Để chống chọi với lũ quái vật hung hãn, vũ khí trong game về số lượng, có thể nói là nhiều hơn phần một: súng ngắn, shotgun và các loại vũ khí cận chiến (gậy đánh gôn, rìu...). Tuy nhiên, nhiều hơn không có nghĩa là người chơi sẽ thanh thản hơn, mà ngược lại sẽ gặp khó khăn trong việc chọn lựa vũ khí phù hợp do game chỉ cho phép người chơi mang tổng cộng hai vũ khí: một dùng để sử dụng trực tiếp, món còn lại để dự phòng sau lưng, tính hợp lý tăng cao hơn hẳn so với phần một lúc nào cũng thấy Torque rút ra đủ loại vũ khí, thậm chí cả một khẩu súng phóng lựu từ trong... túi quần! Trái ngược với súng ống dư dả, đạn dược trong game lại rất thiếu thốn vì để rải rác với số lượng rất ít ỏi. Với chế độ Hard, game càng khó chơi hơn vì cần một lượng đạn nhiều hơn để tiêu diệt lũ quái vật. Chắc nhà sản xuất cố tình sắp đặt như vậy để khiến bầu không khí trong game càng thêm nặng nề, ngột ngạt chăng?

Tạm thời bỏ qua những màn bắn súng và đánh tay đôi với quái vật thì TS2 vẫn có những sở trường hù dọa đúng "tông" kinh dị. Mặc dù so ra mức độ chưa xứng vào đâu với Resident Evil hay Fatal Frame. Mặc dù chưa biết rõ chân tướng sự việc, nhưng những ký ức dưới dạng hình ảnh ma quái cứ liên tục trào về, thỉnh thoảng lại lóe lên trong mắt người chơi, kèm theo âm thanh cao vút đến thót tim. Càng chơi TS2 lâu, bạn càng đi sâu vào quá khứ tội lỗi của Torque. Sợ nhất là lúc phải chiến đấu với một đám quái vật đông vô kể mà lại hết đạn, lúc đó người viết "vắt giò lên cổ" mà chạy trong khi tim đập thình thịch như muốn nhảy ra ngoài! Tuy vậy, do bản chất của game nghiêng về phía hành động nhiều hơn, cộng thêm người chơi đã được trang bị vũ khí "tận răng", luôn ở tư thế sẵn sàng đối diện với những tình huống nguy kịch nên mức độ kinh dị cũng phần nào bị giảm bớt đôi chút.

HÌNH ẢNH BẬC TRUNG

Thật dễ dàng đoán được đồ họa của TS2 có cấu hình đòi hỏi không chênh lệch nhiều lắm so với bản đầu. Ngoài những thay đổi về mặt ngoại hình của quái vật (đã nói ở trên), game có bổ sung cho Torque một số chuyển động mới, gồm lộn sang trái, phải, leo lên một gờ tường. Còn lại, chủ yếu nhà sản xuất chỉ "nâng cấp" thêm một vài hiệu ứng thị giác như: các tia lửa tóe ra khi súng nổ, vết dao cứa trên tường, lúc Torque biến hình thì màn hình nhòe đi bốn góc và thời gian chậm lại mỗi khi Torque đánh trúng vào quái vật, để lại một "đống" bầy nhầy vương vãi trên không trung... Nói chung đồ họa của TS không thuộc hàng xuất sắc nhưng cũng không dễ khiến bạn thất vọng. Vì thế muốn chơi TS2, bạn không cần phải có card đồ họa thuộc hàng cao cấp, mà chỉ cần "em" Geforce 4 MX400 là có thể thoải mái chiến đấu cùng Torque!

KẾT LUẬN

Chúng ta khó có thể so sánh TS2 với bất kì một game nào khác thuộc thể loại kinh dị, bởi nếu xét riêng từng yếu tố như kinh dị hoặc hành động thì TS2 không thể nào bằng được F.E.A.R hay Resident Evil. Tuy nhiên, nếu kết hợp hai yếu tố lại thì game vẫn có được ưu thế của riêng mình. Một trò chơi chỉ thích hợp cho những ai yêu thích thể loại hành động pha chút kinh dị. Bạn có thuộc thành phần đó không? Nếu có, thì rõ ràng TS2 được thiết kế riêng cho bạn đấy!

ĐỨC QUANG
duc.quang@but-tre.com

ƯU

- Cách chơi phi tuyến tính với nhiều kết thúc khác nhau.
- Yếu tố hành động được nhấn mạnh qua những màn bắn súng rất "đã".

KHUYẾT

- Quá ít thay đổi nên không bứt phá so với phần một.
- Đồ họa không có nhiều cải tiến.

Hỗn chiến trên đường phố

TẬP ĐOÀN STETCHKOV

MATURE 17+ CONTENT RATED BY ESRB

Câu chuyện mở đầu bằng một hành động thường nhật của đội đặc nhiệm SWAT: giải quyết một cuộc xung đột có vũ trang tại trung tâm giải trí Funtime Amusement Arcade trên đường Gowler. Nhưng từ đó, họ bắt lần ra đầu mối liên quan đến một tập đoàn buôn lậu ma túy và vũ khí tầm cỡ thế giới, tập đoàn Stetchkov.

Chơi đơn: ly kỳ và hồi hộp

Cách chơi vẫn như cũ: bạn dẫn đầu 4 lính đặc nhiệm SWAT chia làm 2 tốp xanh (blue team) và đỏ (red team) thực hiện các nhiệm vụ. Nếu bạn từng chơi SWAT 4 phiên bản 1.0 hay 1.1, giả sử có một căn phòng có 2 cửa mà bạn muốn ra lệnh cho 2 tốp xanh đỏ cùng nhau mỗi tốp tông một cửa, mỗi tốp ném một loại lựu đạn khác nhau và cùng xông vào trấn áp tội phạm thì đó là điều không thể. Với SWAT 4: The Stetchkov Syndicate (SS), việc này lại rất dễ dàng. Điểm mới trong cách ra lệnh của SS là khả năng giữ và phát lệnh (hold and initiate command) của chỉ huy trưởng, một cải tiến đáng kể của SS so với các phiên bản trước. Đảm bảo khi chơi đơn, bạn sẽ rất "kết" tính năng này.

Các đặc nhiệm SWAT lại còn có một chiêu mới là "đòn cận chiến" (melee attack). Nhớ lại trong 2 phiên bản trước, nếu bạn lỡ quên mang theo các loại vũ khí không gây chết người như súng điện, súng gây sốc thì chỉ có cách bắn vào đùi mục tiêu để trấn áp tội phạm và trấn tĩnh thường dân. Với chiêu mới nói trên, bạn "vô tư" chọn vũ khí có độ sát thương cao mà không cần lo lắng gì nhiều bởi đã có thể tung ra những cú đánh nặng kí khiến đối phương choáng váng.

Trong phần chơi mạng, chiêu này cũng là đòn "độc" của những tay chuyên bắt sống đối thủ. Dĩ nhiên, những món đồ chơi mới mà VU Games hứa hẹn đem đến cho fan của SWAT 4 trong phiên bản mở rộng không chỉ có thế.

Với độ giật cực cao khi bắn của súng cùng tốc độ tụ hồng tâm chậm, SWAT 4 từ phiên bản 1.0 đã tạo nên sự khác biệt so với các dòng game FPS (bắn súng góc nhìn người thứ nhất) khác như Counter Strike, Call of Duty, Rainbow Six... Nhưng có lẽ để "bằng chị, bằng em" và muốn làm hài lòng những ai đam mê bắn tỉa, SS còn trang bị thêm khẩu súng ngắm Colt Accurized Rifle (CAR) có thiết bị giảm thanh, khi bắn không gây tiếng nổ lớn và độ chính xác cực cao. Bên cạnh đó, SS có một loạt vũ khí mới mà chắc chắn ảnh hưởng mạnh đến lối chơi của các gamer. Đó là súng phóng lựu (grenade launcher) cho phép phóng một trong bốn loại lựu đạn hoặc súng điện cobra với tầm bắn xa hơn và mạnh hơn súng điện taser truyền thống. Ngoài ra, ống nhòm nhìn xuyên đêm NVG (Night Vision Goggles) tỏ ra rất hữu ích khi các đặc nhiệm phải vừa đi giải cứu thường dân, vừa trấn áp tội phạm và gỡ gần chục quả bom trong bóng đêm dày đặc.

Mặc dù SS có thêm nhiều "đồ chơi" hấp dẫn nhưng trong phần chơi đơn, người chơi chỉ được xài từng món theo 7 màn chơi. Tuy nhiên, phần chơi đơn mới chỉ là phân nửa của thế giới SWAT 4.

Chơi mạng: hoành tráng, gay cấn hơn

Với 7 bản đồ mới, 7 loại súng mới cùng

THÔNG TIN GAME	
PHÁT HÀNH	VU Games
SẢN XUẤT	Irrational Games
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	28/02/2006
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	3 CD
CẤU HÌNH	PIII 1GHz; RAM 256MB; VGA 32MB Geforce 2 (không hỗ trợ MX 200/400); HDD 2GB; Windows 98SE/2000 SP3/ XP SP1.
ĐỀ NGHỊ	PIV 2.4GHz; RAM 512MB; VGA 128MB Geforce 4 Ti/Radeon 9500 trở lên.
THỬ NGHIỆM	AMD Athlon XP 2600+; RAM 1GB; VGA 128MB Gigabyte FX5900XT; MB Abit NF7-s.

các "phụ kiện" mới như ống nhòm NVG, đèn hóa học lightstick, SS đã đưa SWAT 4 lên một tầm cao hơn, khiến cuộc chơi càng trở nên hào hứng.

Điểm tạo nên sự khác biệt của SWAT 4 với tất cả các game FPS khác là hành động bắt sống: nếu như tiêu diệt đối phương chỉ được 1 điểm thì bắt sống được thưởng đến 5 điểm. Chính cơ chế tính điểm này trong các vòng chơi mạng của SWAT 4 khiến nhiều gamer "trói gà không chặt" ngoài đời đã ra sức luyện chiêu trói người trong game, chấp nhận bị "bùm" nhiều lần để có thể trói kẻ địch 1 lần. Đáng kể nữa là tùy chọn không mặc áo giáp (no armor), điểm mới của SS, cho phép bạn chạy với tốc độ chóng mặt, tiếp cận và còng tay đối thủ nhanh như chớp. Dĩ nhiên, rủi ro của việc không mặc giáp là bạn dễ "ra đi" hơn khi dính đạn của đối phương. Nhưng nếu bạn có sở thích di chuyển chậm, bắn và diệt, chắc chắn SS cũng không quên bạn. Ngoài những cây súng yêu thích như Colt M4A1, AK47 thì khẩu súng ngắm CAR và bao đạn mang thêm sẽ tạo điều kiện cho bạn hoàn thành tốt vai trò bắn tỉa hộ tống hay mở đường.

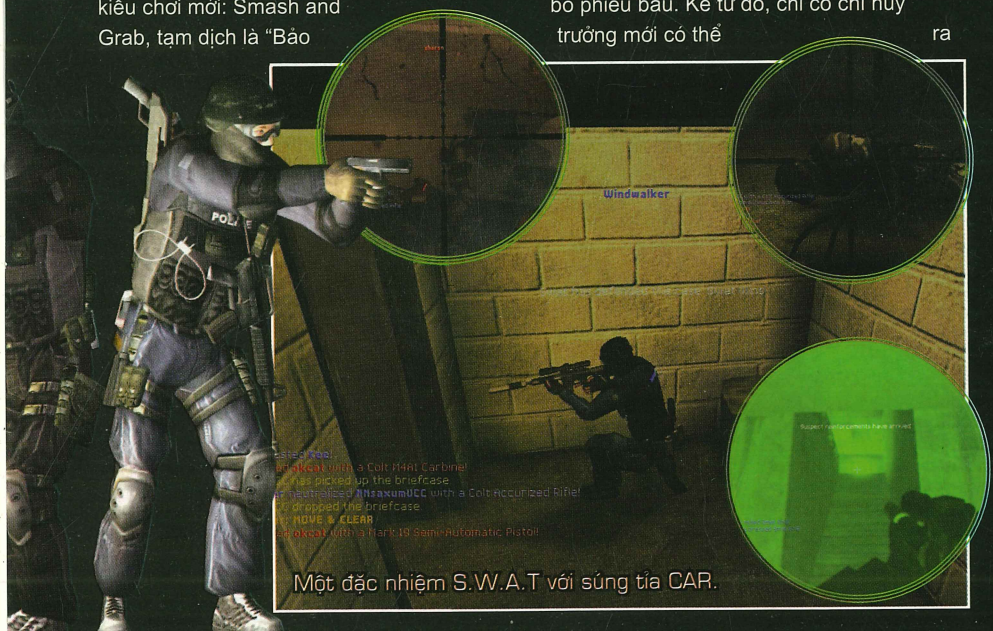
SS đem đến cho dân chơi SWAT 4 kiểu chơi mới: Smash and Grab, tạm dịch là "Bảo vệ vali". SWAT được giao nhiệm vụ bảo vệ một chiếc vali trong vòng 10 phút, còn đối phương thì tìm mọi cách tấn công để cướp và mang chiếc vali đi đến vòng xanh (green circle). Bên SWAT không được xách va li đem đi "cất", mà chỉ được phép tỏa ra xung quanh bảo vệ. Trong khi đó, một tên cướp khi cầm vali thì di chuyển rất chậm (lê từng bước một, không quá tốc độ đi bộ) và chỉ được cầm súng ngắn. Luật chơi này khiến trận chiến diễn ra "nảy lửa" theo từng địa hình khác nhau tuỳ theo nơi chiếc vali xuất hiện. Hãy chấp nhận ăn đạn súng tỉa của SWAT khi mon men đến gần vali nếu bạn là cướp, và ngược lại, khi là SWAT, bạn phải sẵn sàng đối đầu với những tên cướp liều mạng. Kiểu chơi này của SS cho phép hai bên đều có thể lăn xả vào bắn nhau loạn xạ mà không sợ bắn vỡ vali, trong khi cả hai bên đều không dám làm vậy trong kiểu chơi "Hộ tống yếu nhân" (VIP Escort) vì đạn bên nào "lạc" vào VIP sẽ làm bên đó thua cuộc. Vì vậy, VIP Escort vẫn được ưa chuộng.

Ngoài ra, các gamer vẫn chơi các kiểu Barricaded (hai bên tìm diệt nhau), Rapid Deployment (gỡ bom). Riêng trong phần chơi CO-OP (hành động nhóm của SWAT), SS nâng số lượng người được cùng tham gia trong 1 hành động từ 5 lên 10 người . Chỉ huy trưởng được game tùy chọn hoặc được ngay các thành viên SWAT bỏ phiếu bầu. Kể từ đó, chỉ có chỉ huy trưởng mới có thể ra lệnh bằng menu ngữ cảnh, các thành viên còn lại chỉ có thể "vâng dạ" để đáp lại lời "sếp" hay chat với nhau. Một điểm thú vị nữa của CO-OP là gamer có thể chơi với nhau qua các tình huống và bản đồ tự sắp xếp bằng tính năng Quick Mission Maker.

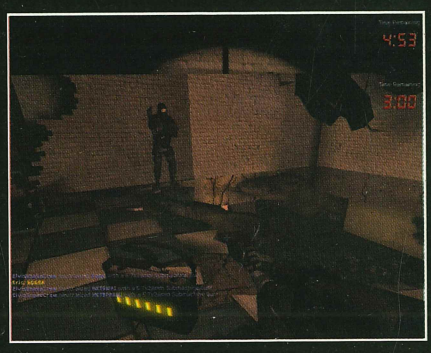
SS cũng là phiên bản đầu tiên SWAT 4 có tính năng VOIP để các gamer giao tiếp trong game. Bạn chỉ cần gắn thêm một micro rồi trong khi chơi giữ nút G và nói, tên của bạn sẽ hiện bên phải màn hình và thông điệp sẽ truyền đến các đồng đội. Tuy nhiên, để giao tiếp hiệu quả, bạn nên giảm volume nhạc nền của game xuống.

Phong trào chơi SWAT 4 khá rầm rộ tại châu Á. Nếu chơi SS qua Internet, bạn sẽ gặp được các gamer của các nước Đông Nam Á (đông đảo nhất là Singapore), Hongkong và các nước Đông Bắc Á. Thỉnh thoảng bạn có thể log vào chơi tại các server ở châu Mỹ hay châu Âu. Tuy nhiên, nếu chơi ở Việt Nam, chỉ số ping của các server Hongkong và Singapore vẫn là tốt nhất. Trong SWAT 4, thường nếu chỉ số ping của bạn lớn hơn 300, bạn sẽ bị admin "đá" ra khỏi game để khỏi gây "lag" cho cuộc chiến. Khi chơi trên đường truyền ADSL của FPT và VNN: chỉ số ping của tôi thường dao động từ 40 đến 250, chơi tốt. Nhưng thỉnh thoảng ping tăng cao bất thường khiến không thể chơi được, thường vào lúc nửa đêm. Xin lưu ý các server có ping "ngon" thường chỉ chấp nhận bản SWAT 4 chính thức. Muốn chơi được SS phải có license của bản 1.0 và mã kích hoạt của bản mở rộng. Trên mạng vẫn có các server "lậu" nhưng luôn đông nghẹt và gamer cứ phải chờ "dài cổ", vì mỗi server thường chỉ chứa 16 tay súng mà thôi.

PHI TIỂU HỔ

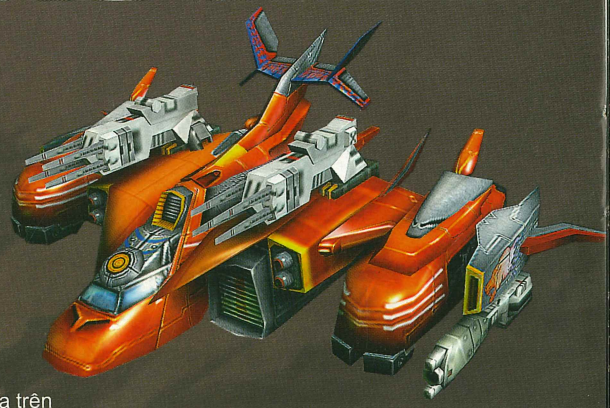


Một đặc nhiệm S.W.A.T với súng tỉa CAR.



SPACE COWBOY ONLINE CAO BỒI KHÔNG GIAN

"Bọ có thể là một nhiếp ảnh gia bỏ nghề, một sinh viên, thợ máy, hay lính đánh thuê... với một chiếc Gear (phi thuyền) thân thuộc, và niềm đam mê cháy bỏng bủ bể khiến họ lao thẳng lên bầu trời, lướt theo những ngọn gió bất tận, ngang dọc khắp thiên hà, theo buổi những cuộc phiêu lưu mạo hiểm tưởng như biên rồ nhất..."



Nửa thế kỷ đã trôi qua, những cuộc giao tranh không dứt để giành lãnh thổ của hai quốc gia Deca và Vatallus đã ngăn cách hành tinh Phillon thành hai lục địa Đông và Tây. Dần dần, chiến tranh và việc khai thác tài nguyên ồ ạt đã khiến cho Phillon đứng trước bờ vực của sự hủy diệt. Vì thế, cuộc chiến tranh giữa hai quốc gia chỉ để giành giật nguồn tài nguyên đang khan hiếm dần nhằm duy trì sự tồn tại của mình. Kết quả là, dự án mang tên Artum để khai thác nguồn năng lượng nhân tạo đã không bao giờ được triển khai nữa. Bên cạnh đó, một số tổ chức buôn bán vũ khí đã lợi dụng chiến tranh, để nhanh chóng có vị thế độc quyền và sự hậu thuẫn của chính phủ... Tuy nhiên, những người dân tiến bộ đã nhận ra âm mưu này, họ không muốn máu của họ phải đổ chỉ vì lòng tham của một số người. Vì vậy, họ đã tổ chức các phong trào phản đối và tìm cách vạch trần âm mưu đen tối của các tổ chức buôn bán vũ khí. Trước nguy cơ đó, các tổ chức này đã gán cho họ tội phản quốc và tổ chức đàn áp, sát hại khiến những người sống sót phải bỏ trốn ra những vùng hẻo lánh. Những người sống sót từ thành phố Bark và những người bỏ trốn từ phía Tây Deca đã cùng đi đến vùng biên giới, bí mật xây dựng vùng đất cho riêng mình, dựa trên những thành phố các căn cứ bỏ hoang do người Bark xây dựng từ trước đó. Với công nghệ phát triển của người Bark và khả năng xây dựng những công trình trong điều kiện thiếu thốn, khắc nghiệt cùng sự gia nhập của những phi công Deca huyền thoại, họ nhanh chóng phát triển mạnh mẽ và trở thành một khu vực độc lập mà cả Deca lẫn Vatallus phải đề phòng. Từ đó, chiến tranh lại diễn ra liên miên... Nghĩa quân đã tìm cách thỏa hiệp với Deca và Vatallus nhằm đạt được sự bảo trợ từ cả hai phía trong việc xây dựng một chính phủ mới cho riêng mình ở khu biên giới và thung lũng Starlite... Con đường trở thành những anh hùng Phillon của họ lại một lần nữa bắt đầu. Cao Bồi Không Gian (CBKG) do công ty Masang Soft (Hàn Quốc) phát triển, hiện đang cho chơi miễn phí tại địa chỉ http://spacecowboy.net. Game này sẽ được công ty VTC phân phối độc quyền. Dự kiến vào đầu tháng 4, VTC sẽ cho chơi miễn phí bản Việt hóa của game này tại địa chỉ http://caoboi.vtc.vn. Tuy nhiên, người chơi vẫn có thể chơi miễn phí ở trang nước ngoài.

BAY VÀO KHÔNG TRUNG

Bạn đã xem Star War, Star Trek? Đã từng mê mẩn trước những phi thuyền tối tân, những cuộc không chiến ác liệt nơi mà pháo laser chói sáng trên nền trời đen kịt, nơi mà những hạm đội bay mỗi lúc đều có thể cháy bùng lên như những chùm lửa rực rỡ? Tất cả, bạn đều có thể gặp lại trong CBKG. Lấy cảm hứng từ những siêu phẩm khoa học viễn tưởng của Hollywood, cộng thêm nét tinh tế trong những anime hay manga cùng thể loại của Nhật Bản, bằng chất lượng đồ họa chân thực và sống động, Masang Soft đã tạo nên một sự kết hợp hoàn hảo giữa thể loại game RPG (Role Playing Games) và FPS (First Person Shooting). Với phong cách mới, cách chơi độc đáo và cuốn hút, CBKG sẽ đem lại một cảm nhận mới lạ cho bạn về game online ở Việt Nam.

Trong các game hiện có trên thị trường, người chơi có thể được sống trong không gian 3D, nhưng khi di chuyển lại bị gò bó trên môi trường 2D. Còn với CBKG, bạn vẫn đi lại trên mặt đất, mặt nước và hơn thế nữa, bạn có thể mặc sức bay lượn tự do trong không gian 3 chiều. Tất cả những điều này tạo nên sự mới lạ và hấp dẫn cho người chơi.

THÔNG TIN GAME	
PHÁT HÀNH	VTC (tại VN)
SẢN XUẤT	Masangsoft
THỂ LOẠI	3D shooting MMOG
NGÀY PHÁT HÀNH	20/12/2005
DUNG LƯỢNG	2 CD
CẤU HÌNH	PIII 1 GHz+; RAM 256MB; VGA 32MB Geforce 2 trở lên; HDD 1,5GB; Windows 98/Me/NT/2000/XP/2003 Server. DirectX9.0 trở lên.
ĐỀ NGHỊ	PIV 1,7 GHz hoặc AMD AthlonXP 1900+ trở lên; RAM 512MB; VGA 64MB Geforce 4 trở lên.

HÌNH ẢNH

CBKG được dựng trong môi trường 3D khá trau chuốt, nên người chơi sẽ có được cảm giác rất thật và sống động như đang ngồi trong phi thuyền và dạo chơi trong vũ trụ bao la kỳ bí. Bạn sẽ không cần phải tưởng tượng mà có thể thấy được mình đang lướt đi giữa những dải băng mênh mông, vi vu bên cánh rừng xanh bạt ngàn hay lượn lách không màng sống chết giữa những rặng núi hùng vĩ... Trong khi bạn đang cùng chiếc phi thuyền của mình dạo chơi trong bầu trời đầy sao của thiên hà thì bỗng đột nhiên xung quanh chợt loé sáng, rồi hàng ngàn ánh chớp thi nhau xuất hiện, những chiếc phi thuyền vụt bốc cháy ngùn ngụt, những chùm laser tuôn ra như thác, những ánh tên lửa đan nhau như mạng nhện... Vậy là bạn đã lạc vào một trận không chiến trong CBKG rồi đó, hãy cẩn trọng nhé!

ÂM THANH

Âm thanh tỏ ra rất ăn ý với hình ảnh trong game. Nhạc nền thay đổi theo những vùng không gian bạn bay qua. Nhạc nền thật du dương, êm ái khi bạn lướt nhẹ trong buổi chiều hay bạn tưởng như "sờ" được một trận chiến ác liệt với những khúc nhạc thật dồn dập, nhiều cao trào... Ngoài ra, bạn có thể thay đổi nhạc nền theo ý của mình: một bài ballad sâu lắng, một đoạn rock nóng bỏng hay một đoạn nhạc trẻ ưa thích bằng một chương trình chạy nhạc nền của trò chơi (chức năng này đang được hoàn thiện). Tiếng động trong game cũng được dựng rất "mượt" từ tiếng va chạm, tiếng súng nổ, tên lửa bay... Hãy thử tưởng tượng, khi bạn đang điều chỉnh chiến đấu cơ của mình trên không với các phím chỉnh hướng và sẵn sàng khai hỏa, liệu có đủ thời gian cho bạn dùng bàn phím để trao đổi nhanh chiến thuật với đồng đội? Điều này sẽ không còn đáng ngại, vì hệ thống liên lạc bằng âm thanh (voice communication) là phương thức trao đổi thông tin độc đáo - truyền tin trực tiếp giữa các game thủ, từ game thủ đến nhóm, hạm đội của mình thông qua tai nghe và microphone.

Ngoài tinh thần đồng đội, người chơi còn phải tìm hiểu kỹ những chiếc Gear yêu quí, tăng cường những tính năng, trang bị vũ khí hay chỉ đơn giản là thử thay đổi bề ngoài của nó để tạo cho mình phong cách chơi thật riêng biệt. Game có rất nhiều thành phố, trạm không gian, hành tinh với những địa hình hiểm trở; nhiều quest (nhiệm vụ) đa dạng, phong phú sẽ giúp bạn đắm chìm trong vũ trụ rộng lớn huyền bí, với nhiều quái vật không gian sống động. Đặc điểm quan trọng nhất, bạn sẽ cảm nhận được trong CBKG là những trận chiến đối kháng rất đa dạng giữa người chơi với nhau (PvP) như trận đối kháng tay đôi (1vs1), đối kháng giữa các phi đội (Party) hay cả hạm đội (Guild).

Phong cách bay của bạn, khả năng chiến đấu trên không, tư duy chiến thuật và tài lãnh đạo sẽ là những yếu tố sống còn trong những trận không chiến đầy kịch tính, ở đó hiệu ứng đồ họa sẽ đem lại cho bạn cảm giác hưng phấn hay hồi hộp thực sự khi đối diện với chỉ một đối thủ hoặc cả đội bay hoành tráng phe đối phương. Phi đội bay mạnh sẽ là phi đội có đội hình và chiến thuật tác chiến hợp lý. Và tất nhiên, sau mỗi trận đấu, người chiến thắng sẽ có được những kinh nghiệm và cả những chiến lợi phẩm xứng đáng, để giúp bạn tiếp tục chinh phục không gian bí hiểm phía trước.

LỜI KẾT

Bạn hãy chọn cho mình một chiếc Gear ưng ý, học cách điều khiển và tìm hiểu những tính năng của nó. Hãy để nó cùng bạn vào sinh ra tử trong bước phiêu du của "gã cao bồi" vũ trụ. Hãy để trí tưởng tượng bay bổng theo những cuộc phiêu lưu trong khắp vũ trụ bao la với những người anh hùng dấu tranh cho lý tưởng và sự sống còn của dân tộc.

BẢO LÂM

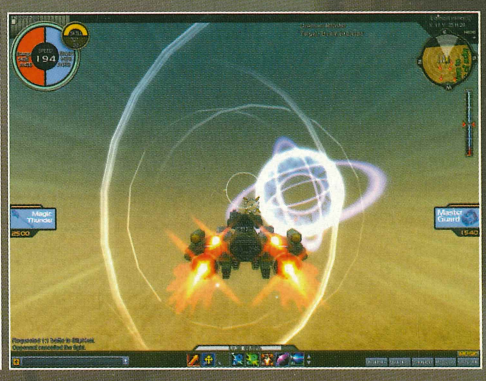
NHẬN ĐỊNH

Ưu

Cốt truyện hấp dẫn, bối cảnh giả tưởng hoành tráng, tầm nhìn đa dạng, cùng hình ảnh 3D sống động, một không gian diễm lệ và khốc liệt, hưng phấn và căng thẳng.

KHUYẾT

Không gian trò chơi rộng lớn nên việc phối hợp tác chiến sẽ khó hơn, đòi hỏi người chơi phải có nhiều kinh nghiệm.



SHIN ONIMUSHA DAWN OF DREAMS	
PHÁT HÀNH	Capcom
PHÁT TRIỂN	Capcom
THỂ LOẠI	Hành động/Phiêu lưu
NGÀY PHÁT HÀNH	07/03/2006
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	1DVD
HỆ MÁY	PS2

ONIMUSHA DAWN OF DREAMS

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

ĐIỀM BÁO THÀNH KH

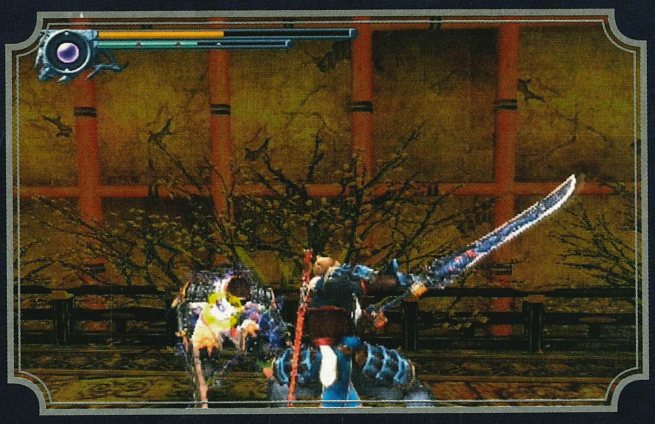
Mười lăm năm trôi qua kể từ cuộc đại chiến tại chùa Honno giữa chàng hiệp sĩ thánh chiến Samanosuke và quỷ chúa Nobunaga Oda. Những tưởng hòa bình sẽ mãi ngự trị trên xứ sở hoa Anh Đào, thế nhưng một thế lực ngầm đang dần trỗi dậy dưới bàn tay của Hideyoshi Toyotomi, bề tôi trung thành của Nobunaga trước đây. Như một quy luật tất yếu, nơi đâu tồn tại cái ác nơi đó cái thiện lại dược hiện thân để đương đầu. Ngôi sao đỏ chiếu mệnh xuất hiện ở hướng Đông chính là điềm báo hồi sup đổ của thế lực Genma dưới trướng của Hideyoshi Toyotomi. Điềm báo ấy không ai ngoài Soki, người đang ngày đêm chống lại âm mưu thâm độc của độc tài Hideyoshi, muốn biến Nhật Bản thành nơi dung thân của loài quỷ dữ. Một chương mới của xê-ri Onimusha lại được bắt đầu, xoay quanh chuyến phiêu lưu định mệnh của chàng hiệp sĩ đạo Soki…

Huynh đệ trùng phùng

Tất nhiên, trong suốt hành trình trừ gian diệt bạo, Soki không đơn độc bởi bên cạnh anh là những đồng đội luôn đồng lòng đồng chí. Tuy nhiên, thay vì chỉ mang tính chất trang trí, tượng trưng như nhiều game thường áp dụng, người chơi hoàn toàn có thể ra những mệnh lệnh cơ bản cho họ như tấn công, yểm trợ… nhằm tăng tính hấp dẫn cũng như điểm độc đáo riêng cho các nhân vật hỗ trợ này. Mỗi nhân vật phụ sẽ có những ưu điểm và lợi thế nhất định tùy vào tình huống mà bạn cần giải quyết.

Điển hình như cô nàng Jubei với thân pháp nhanh nhẹn, linh hoạt có thể tung ra những nhát chém thần tốc, phối hợp với khả năng lộn người né đòn rất điệu nghệ. Nếu cần giữ khoảng cách an toàn hay giải vây bằng những đợt pháo dồn dập, bạn có thể tin tưởng vào tài xạ thủ của Ohatsu với khẩu súng luôn kề vai sát cánh. Ngược lại, tuy di chuyển khá chậm chạp và phải áp sát đối phương để ra đòn nhưng những quả đấm liên hoàn đầy uy lực của Roberto lại có thể khiến nạn nhân không kịp trở tay và chỉ biết chịu trận nếu chẳng may dính phải. Ngoài chức năng hỗ trợ trong trận đánh, người chơi có thể chuyển đổi qua lại các nhân vật trên vào bất kỳ thời điểm nào. Việc này tạo điều kiện cho người chơi phát huy tối đa sở trường của từng nhân vật đồng thời được thay đổi không khí thay vì chỉ cố định trong việc điều khiển một tuyến nhân vật.

Xuyên suốt hành trình, ngoài việc diệt trừ các thuộc hạ trung thành của Hideyoshi, người chơi sẽ giáp mặt với các bài toán đố nho nhỏ. Ngoài phương pháp chung kết hợp đồ và xếp hình quen thuộc, game cũng tạo ra những tình huống khá thú vị để người chơi luân phiên sử dụng đặc điểm riêng của từng nhân vật khi giải quyết vấn đề. Nhìn chung các bài toán này được gợi ý khá "trực quan", chỉ cần chú



ý quan sát là bạn có ngay đáp án trong thời gian ngắn. Điển hình như với vóc dáng nhỏ nhắn sẵn có của Jubei, bạn có thể điều khiển cô nàng len lỏi qua các ngõ ngách hẹp, hoặc giữ thăng bằng trên những rìa tường, thân gỗ mỏng mà người thường không thể làm được. Chàng Roberto với những quả đấm thôi sơn và thân pháp khỏe mạnh có thể dễ dàng mở những cánh cửa sắt bị đóng chặt hoặc di dời các thùng sắt nặng nề nằm cản lối đi.

Cũng như các phiên bản trước đây của mình, để chuẩn bị cho những trận quyết đấu dài hơi sau này, game cho phép người chơi nâng cấp giáp trụ, vũ khí của tất cả nhân vật tại các điểm lưu bố trí trên các chặng đường đi. Bên cạnh đó, các nhân vật trong trò chơi giờ đây sẽ tự động nâng cấp sau khi tích lũy kinh nghiệm nhất định sau từng trận đấu. Ứng với mỗi lần lên cấp, mỗi nhân vật sẽ nhận được lượng điểm thưởng dùng để phân bổ và trau dồi các kĩ năng cao cấp hơn như đỡ đòn, tránh né, hay những thức liên hoàn mạnh mẽ hơn. Nhằm tạo điều kiện cho các game thủ rèn luyện khả năng "tốc chiến tốc thắng", mỗi lần chạm trán với các boss phụ trên đường đi, nếu "kết liễu" chúng càng sớm với tổn thất tối thiểu, bạn sẽ được tưởng thưởng bằng món đồ khá giá trị. Với những món đồ trên bạn có thể sử dụng khả năng pha chế của các thành viên trong nhóm để cho ra những bình máu, năng lượng cao cấp thay vì phải bỏ khoản tiền lớn để mua.

Sau khi đã hoàn tất chế độ chơi đơn đầy hấp dẫn, nếu muốn thử cảm giác cùng bè bạn "hành hiệp trượng nghĩa", hãy thể nghiệm phần chơi co-op ẩn chứa nhiều nét thú vị. Nếu cảm thấy cần đổi gió, bạn có thể tranh tài cùng bạn chơi qua chế độ quyết đấu "Onimusha Arena" với sự hiện diện của mười nhân vật trong game. Đây thực sự là những "phụ lục" sáng giá để bạn thưởng thức Dawn of Dreams một cách trọn vẹn nhất.

Thanh sắc vẹn toàn

Tận dụng tốt tài nguyên hiện có của PS2, Dawn of Dreams thừa sức cống hiến cho các game thủ những khung cảnh vừa thơ vừa thực. Hoa Anh Đào rơi, mưa phùn, sấm chớp… đều được tái hiện khá sinh động và hoành tráng. Đã mắt và thích thú nhất là mỗi lần bạn tận mắt chứng kiến những đường kiếm chói lòa, "rực lửa" của những cú phản đòn đầy uy lực hay cảm giác tra tay sử dụng những vũ khí tích hợp yếu tố như lửa, băng, gió đã được luyện đến cấp cuối. Càng tuyệt vời hơn khi giờ đây bạn có thể chiêm ngưỡng vẻ đẹp lộng lẫy của game với nhiều góc độ khác nhau thay vì được đặt cố định như trước đây. Gắn kết khá hài hòa là phần âm thanh mô phỏng đặc sắc những trận giao tranh nảy lửa giữa Soki và đối thủ: từ tiếng binh khí va chạm đến tiếng loạt xoạt "lạnh thấu xương" mỗi khi đường kiếm của anh chạm vào người quái vật…, dan xen ăn ý là những bản nhạc nền thấm đượm phong cách rock khiến bạn không khỏi "rạo rực" như được tiếp thêm lửa trên chuyến hành trình định mệnh.

Nếu bạn là fan trung thành của xê-ri này ngay từ những ngày đầu hay đơn giản là muốn tìm một tựa game hành động phiêu lưu để "khởi động", Dawn of Dreams chính là ứng viên hàng đầu nên lưu tâm.

DUY MINH

VÀI KINH NGHIỆM CÙNG CHIA SẺ

- Bạn nên bỏ thời gian luyện tập riêng cho từng nhân vật và đừng để khoảng cách giữa họ quá xa nếu không muốn phiền toái về sau.

- Khi đồng minh đi theo hỗ trợ sắp hết máu, thay vì nạp lại cho họ bạn có thể ra lệnh "Wait and Cover", cách này giúp tiết kiệm được kha khá bình máu dự trữ mà vẫn bảo toàn được tính mạng cho họ.

- Một vài khu vực trong trò chơi lính sẽ được "spawn" thường xuyên vì vậy bạn hãy cố gắng tận dụng tốt cơ hội này để kiếm điểm. Việc này giúp bạn tiết kiệm được khá nhiều thời gian thay vì phải "lăng xăng" săn điểm kinh nghiệm.

- Bạn nên dùng tiền để mua máu và năng lượng thay vì mua vũ khí, nhẫn, vòng cổ vì các món đồ trên rất dễ kiếm trên đường đi.

- Dark Realm là nơi luyện cấp và kiếm đồ khá tốt nhưng bạn nên trang bị thật đầy đủ trước khi nhập cuộc.

BLACK	
PHÁT HÀNH	Criterion Games
PHÁT TRIỂN	Headfirst Production
THỂ LOẠI	Hành động/Phiêu lưu
NGÀY PHÁT HÀNH	28/02/2006
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	1DVD
HỆ MÁY	XBOX-PS2

BLA
BỐN

Có nhiều cách khác nhau để tạo nên dấu ấn riêng của một game hành động hấp dẫn ví như Red Storm tạo nét phá cách cho riêng mình bằng thương hiệu Tom Clancy với chiến thuật đội nhóm đòi hỏi người chơi quan sát tỉ mẩn từng kế hoạch tác chiến. Trong khi đó, chiến trường rộng lớn đầy quy mô với sự góp mặt của vô vàn phương tiện cơ giới đã trở thành những hình ảnh biểu trưng mỗi khi người ta nhắc đến cái tên Battle Field của Digital Illusions. Được biết đến khá nhiều trên dưỡng đua "Arcade" với thương hiệu Burn Out gầy dựng dược, Criterion dường như cũng muốn "khai phá" nét mới trên địa bàn FPS khi họ công bố việc cho ra đời Black. Đây là bước chuyển mình khá bất ngờ khiến nhiều người hâm mộ băn khoăn liệu Criterion có đạt được tham vọng hay sẩy chân như nhiều đồng nghiệp đã đi trước?

Toàn bộ câu chuyện của Black được tường thuật thông qua lời kể của Keller, một thành viên của biệt đội đặc nhiệm do chính phủ Mĩ sáng lập, về chuyến hành trình bốn ngày đáng nhớ của anh cùng đồng đội trong nhiệm vụ dẹp loạn dám khủng bố Seventh Wave, đứng đầu là thủ lĩnh Lennonx. Tất nhiên, cốt truyện không phải là trọng tâm gây chú ý của Criterion muốn gửi đến dân mộ điệu bởi có thể dễ dàng bắt gặp một nội dung tương tự trong vô vàn đầu game đã phát hành trên thị trường. Vậy điều gì đã làm nên sự khác biệt của Black so với game hành động hiện thời?

Tương tác tuyệt vời

Ấn tượng dập vào mắt người chơi lần đầu tiên tiếp xúc với Black chính là chất lượng đồ họa và khả năng tương tác vật lý khá tuyệt vời của nó. Bạn có thể cảm nhận rõ rệt từng lỗ đạn ghim chi chít trên các bờ tường sau mỗi cuộc chạm trán với quân địch, kính vỡ loảng xoảng liên hoàn, nối tiếp nhau mỗi khi các gian phòng bị trúng phải rocket, lựu đạn hay cảnh các cột nhà bị đẽo ngọt lịm bởi những loạt đạn M249…

Criterion thực sự khiến người chơi cảm thấy ngây ngất, hào hứng bởi chiến trường thực sự khốc liệt thông qua việc sắp đặt rất khéo những công cụ "kích nổ" đang được chờ khai hỏa. Điển hình như thối tung địch thủ lên không trung bằng vài loạt đạn chính xác vào các thùng phuy chứa dầu, bình xăng của các ô tô nằm ngổn ngang bên vệ đường nếu chúng đang tuần tiễu, hay đang tháo chạy, tìm chỗ núp mà không mảy may để ý những "quả bom" này. Trong tình huống khác, bạn có thể ngồi ngắm địch đang luống cuống chạy khỏi vị trí canh gác của mình khi bãi mìn được kích hoạt và bắt đầu "trỗi dậy" theo hiệu ứng domino. Không chỉ đặt trọng tâm trong việc mô phỏng thật hoành tráng và chân thật các vụ nổ, Criterion còn cố gắng không phạm phải sai sót nhỏ khi tỉ mỉ đến cả những chi tiết tưởng chừng nhỏ nhặt nhất khiến người chơi không khỏi xuýt xoa, thán phục. Hãy nhìn xem: những vệt khói đen kéo dài đang theo gót đầu đạn tên lửa, những cột khói vàng đen kèm theo khói bụi mù mịt sau khi chiếc xe bắt đầu no đạn. Điều đáng ngạc nhiên là với chất lượng đồ họa "bốc lửa" và được gia cố khá hoành tráng như trên nhưng Black vẫn chạy với tốc độ khung hình khá ổn định trong suốt thời gian bạn thưởng thức trò chơi.

Thử thách sáng giá

Tất nhiên, lớp áo đồ họa mà Criterion tạo dựng sẽ trở nên vô nghĩa nếu như Black có chất lượng AI không tương xứng. Dù chưa đến mức khiến người chơi "há hốc mồm" như các cao thủ FEAR, Far Cry trên hệ PC trước đây nhưng không

vì thế mà bạn có thể càn lướt dễ dàng trên chiến trường của Black mà vẫn "sống tốt" như những người hùng trên phim ảnh. Bởi chỉ cần một nhóm nhỏ khoảng từ 3-4 "em" với chiến thuật tốc chiến tốc thắng cũng có khả năng tiễn bạn "lên đường" nhanh chóng. Cần thận trọng và dè chừng những tên lính được trang bị giáp dày và mặt nạ sắt rất hiếu chiến, luôn lăm lăm các vũ khí sát thương cao như Magnum, SPAS 12... cả băng đạn của bạn sẽ hoàn toàn lãng phí nếu không bắn trúng được yếu huyệt trên người chúng. Nguy hiểm bội phần là những tên lính trang bị súng phóng tên lửa (RPG) luôn túc trực, "canh me" trên các tòa nhà cao tầng để "hốt xác" nhân lúc bạn không để ý hoặc đang mải mê đáp trả đồng đội của chúng ở dưới đất.

Trong Black người chơi được nhận hai loại cứu thương khác nhau. Một loại buộc người chơi phải nạp ngay, thường rớt ra từ những tên địch đã "từ giã" chiến trường. Loại khác được biểu trưng bằng các hộp lớn mà bạn có thể tích trữ đối đa là ba hộp cho mỗi lần trang bị và sử dụng tùy ý khi cảm thấy cần thiết. Tuy nhiên, bên cạnh việc tạo ưu thế cho người chơi, Criterion cũng cân bằng lại qua độ khó của game. Về cơ bản, Black cũng chọn cách lưu theo màn như đại đa số các game hành động trên console. Nếu chẳng may "nửa đường đứt gánh" bạn vẫn có thể khởi động lại từ các điểm tập kết (check point) mà game phân bố. Tuy nhiên, các điểm tập kết trong Black được phân bố khá xa nhau (thường mỗi màn chỉ dao động trong khoảng 2 điểm) vì thế nếu lỡ "tham mồi", hay sử dụng tùy tiện các túi đồ cứu thương thì ôi thôi! bạn có thể phải trả cái giá khá đắt.

Nỗi buồn kì vọng

Từ đồ họa âm thanh, đến cả cách chơi của Black đều dễ khiến những game thủ khó tính nhất phải mê mẩn khi tiếp xúc lần đầu. Thế mà những khoảnh khắc tuyệt diệu ấy lại kết thúc quá đột ngột, gây nhiều hụt hẫng với người chơi khi lần lượt cả 8 màn chơi chỉ tiêu tốn vẻn vẹn thời gian kỉ lục 4-5 giờ. Trong khi tính năng chơi mạng, co-op đang trở thành phần không thể thiếu của các FPS có tiếng trên thị trường, Black lại vô tình phớt lờ những mục chơi có thể làm nên điểm son cho mình. Nói sao cho hết nỗi thất vọng khi ngay từ những "thước phim" đầu tiên, Black đã khiến nhiều người chơi phải thấp thỏm, đợi chờ.

Vui cái đã

Cho dù Black thiếu hẳn những mục chơi cơ bản và chiến dịch chơi đơn để bạn mãi lưu luyến với game sau khoảng thời gian dài khắc khoải chờ đợi, sức hấp dẫn do Criterion tạo ra vẫn độc đáo tựa như những cú "Take down" ngoạn mục trong sê-ri Burn Out mà các fan rất khó lòng "phản kháng".

KIM VŨ

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

ĐẾ CHẾ TRANH HÙNG

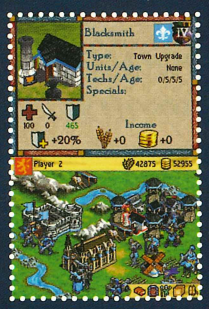
Sau khi tung ra Age of Empires III (AOE III) vào cuối năm ngoái, Microsoft tiếp tục làm thỏa mãn các fan thể loại chiến thuật bằng việc phát hành phiên bản AOE cho hệ máy Nintendo DS. Tuy phiên bản AOE III không có nhiều đổi mới về cách chơi, nhưng những mặt khác của nó cũng làm hài lòng các gamer. Vậy AOE cho DS phải thay đổi gì để thành công? Game có một thay đổi khá cơ bản là chuyển từ thể loại chiến thuật thời gian thực sang chiến thuật theo lượt. Điều này hoàn toàn phù hợp với cấu hình của hệ máy DS bởi không yêu cầu quá nhiều tài nguyên phần cứng cũng như tốc độ xử lý cho các pha hành động thời gian thực. Như thế bạn sẽ có nhiều thời gian suy nghĩ đường đi nước bước hơn, không cần phải thao tác nhanh như các bản cho PC vốn đòi hỏi kỹ năng phối hợp nhuần nhuyễn giữa chuột và bàn phím.

Nội dung của phần này xoay quanh thời kỳ trung cổ và sẽ có 5 phe có thể điều khiển gồm: Frank, Japanese, Mongol, Saracen và Briton. Ít hơn những gì bạn mong đợi nếu đem so sánh với AOE II. Nhưng đừng vì thế mà tưởng rằng yếu tố chiến thuật của game sẽ giảm đi, ngược lại, game vẫn giữ được cân bằng chiến thuật giữa các phe. Mỗi phe sẽ có chiến dịch chơi đơn riêng gồm từ 5 đến 6 nhiệm vụ (mỗi nhiệm vụ đều rất dài). Trò chơi đã mô tả sống động các chiến dịch với diễn biến dựa vào các vị tướng nổi tiếng có thật trong lịch sử như: Joan of Arc, Yoshitsune Minamoto, Genghis Khan (Thành Cát Tư Hãn), Saladin và Richard "trái tim sư tử". Với độ dài như vậy, trò chơi sẽ làm bạn tốn ít nhất là 20 giờ chơi để hoàn thành hết các nhiệm vụ. Nếu đã chán chê phần chơi theo cốt truyện, bạn có thể vào mục Skirmish, mục này có rất nhiều bản đồ để chọn (tiếc là không có phần tự tạo map) và có thể đấu với tối đa 4 người chơi hoặc đấu với máy. Trí thông minh nhân tạo của máy cũng rất tuyệt với nhiều chế độ thiết lập từ dễ đến khó, chúng đủ thông minh để vô hiệu hóa các đòn tấn công của bạn và tung ra những đợt phản công khá hóc búa, buộc bạn phải vắt óc suy nghĩ để tìm ra nước đi thích hợp.

Chế độ Multiplayer hỗ trợ kết nối không dây, do đó bạn có thể so tài với bạn bè của mình. Phần này cũng thành công không kém so với đàn anh của nó trên PC. Ngoài ra, khi bạn hoàn thành các nhiệm vụ, trò chơi sẽ thưởng cho bạn một lượng điểm dùng để unlock các đơn vị lính mới mạnh hơn và thêm nhiều bản đồ mới.

AGE OF EMPIRES : AGE OF KINGS	
PHÁT HÀNH	Majesco Games
PHÁT TRIỂN	Backbone
THỂ LOẠI	Chiến thuật theo lượt
NGÀY PHÁT HÀNH	14/2/2006
ESRB	Everyone
HỆ MÁY	DS

Bên cạnh yếu tố chiến thuật, trò chơi cũng làm tốt phần quản lý kinh tế. Nhưng phần này được đơn giản tối đa để bạn tập trung vào khía cạnh quân sự (điều thường thấy trong các game chiến thuật gần đây). Tài nguyên chính chỉ có vàng và lương thực. Chúng được dùng để tạo lính, xây dựng các công trình và nghiên cứu các công nghệ mới, rất quan trọng nếu bạn muốn lên đời. Tạo một đội quân đa dạng là chìa khóa để chiến thắng, như cung thủ, lính bắn súng có tầm đánh xa, kị binh



giới cận chiến... Phối hợp tốt các đơn vị lính sẽ giúp bạn dễ dàng chiến thắng.

Đồ họa tuy là 2D nhưng khá đẹp. Các đối tượng chuyển động nhịp nhàng, những trận đánh nảy lửa, quyết liệt sẽ làm bạn thích thú. Tuy nhiên, khi trên màn hình có quá nhiều lính và nhà cửa xây sát nhau thì sẽ trở nên lộn xộn. Các tên lính khi bị chết chỉ đơn giản là biến mất khỏi màn hình mà không có hiệu ứng gì như giấy giụa hay rên rỉ. Nhưng những hạt sạn đó có thể bỏ qua và không ảnh hưởng gì mấy.

Phần âm thanh đã thực hiện tốt vai trò tô điểm thêm tính quyết liệt của các trận đánh. Nhạc nền khá hay, gây cảm giác phấn chấn và phù hợp với từng hoàn cảnh, từng phe. Các hiệu ứng âm thanh như tiếng va chạm của binh khí, tiếng la hét... hầu hết được bê nguyên từ AOE II sang nhưng cũng rất tốt.

Tóm lại, tuy chuyển sang thể loại chiến thuật theo lượt nhưng hầu hết các phần của trò chơi đều hay và có chiều sâu. Nếu bạn đang tìm kiếm một game chiến thuật trên hệ máy DS làm bạn phải bận rộn suốt hàng giờ hoặc chỉ để giải trí thì đừng bỏ qua AOE: Age of Kings.

BÙI HỒNG GIANG
giangbhk@gmail.com

AOE Binh Pháp

- Scout là đạo quân có ưu điểm quan sát rộng, số bước đi dài, chi phí rẻ, bạn nên tranh thủ cơ hội xây đạo quân này khi bắt đầu trò chơi để xác định các mỏ vàng và lương thực trên bản đồ.
- Trong quá trình mở rộng biên cương, khi gặp các mỏ lương thực của phe đối phương thay vì đốt trụi để cắt nguồn kinh tế của đối thủ, bạn chỉ cần tấn công Mill chính sau đó cất một Mill ngay chỗ vừa chiếm để lấy lại các Farm của đối phương trước đây; bạn có thể tiết kiệm được tiền của lẫn vật lực.
- Hero nắm giữ 50% sức mạnh quân sự, vì vậy bạn nên trông chừng họ cẩn thận.
- Nếu hai nhánh quân cùng binh chủng có chỉ số sức khỏe bị giảm, bạn có thể lồng chúng vào một - tăng cơ hội sống sót.
- Mỗi Campaign sẽ có nhiệm vụ chính và nhiều nhiệm vụ phụ khác. Bạn hãy cố gắng hoàn thành các mục tiêu phụ này song song với chính để kiếm được điểm thưởng nhiều hơn.
- Kỵ binh dù có ưu điểm hành quân, cứu viện nhanh nhưng lại rất bất lợi khi chạm trán với quân bộ được trang bị thương, giáo.
- Máy bắn đá tầm xa công phá rất hiệu quả các công trình của đối phương nhưng vô dụng khi bị cvây hãm ở diện gần.
- Có thể tận dụng địa hình trên bản đồ để tạo thế mạnh cho quân mình như bố trí các cung thủ tại các đồi núi hiểm trở, vừa tăng sát thương vừa bao quát góc nhìn. Ngược lại, khi bị đối phương áp dụng chiến thuật trên, bạn có thể lợi dụng các cánh rừng già để tháo lui nhằm giảm thiểu tổn thất.
- Nhằm tạo thuận lợi cho các chiến lược gia tìm hiểu về các đơn vị quân, tiểu sử của các nhân vật, hay nét văn hóa của các công trình kiến trúc trong game, nhà sản xuất đã khéo léo lồng những thông tin trên kèm theo những hình vẽ khá sinh động trong mục Library.

VỸ ĐIỆP

HIỆP LỰC

GIẢM 5% Tất cả các mặt hàng vào ngày 29, 30 tháng 3 (trừ PSP)

XBOX 360
Tặng 1 trong 2 games gốc khi mua máy

- Mua Xbox, Playstation 2 hoặc Game Cube tặng ngay 2 games tự chọn cho khách hàng
- Mua PSP cùng với thẻ nhớ 256MB hoặc 512MB hoặc 1GB được cài games miễn phí đầy dung lượng thẻ
- Mua GameBoy hoặc Nintendo DS được tặng đĩa 200 games : GameBoy & Nintendo DS

SUPER CARD
Thiết bị chơi game chuyên dùng dành cho GameBoy và Nintendo DS
---> Tiết kiệm túi tiền của bạn <---

Mọi chi tiết xin liên hệ:
- 92, Hồ Tùng Mậu, Q.1, Tp.HCM, 9144037
- A003 Hưng Vượng 1, khu phố Phú Mỹ Hưng, 4100947

www.hiepluc.com hiepluc@ hcm.vnn.vn

Curious George
KHỈ CON TINH NGHỊCH

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

Curious George là tên một chú khỉ con tinh nghịch và dễ thương trong loạt truyện thiếu nhi cùng tên của vợ chồng nhà văn Hans Augusto Rey và Margret Rey. Bộ truyện nổi tiếng này xuất bản lần đầu tiên vào năm 1941, cho đến nay đã có hàng chục ấn phẩm ra đời và được dịch ra nhiều thứ tiếng khác nhau. Trong năm 2006, bộ phim hoạt hình dài đầu tiên về chú khỉ George hiếu kỳ (do hãng phim Universal thực hiện) mới ra mắt người hâm mộ. Bên cạnh đó, các gamer cũng được dịp "hành động" với George thông qua trò chơi cùng tên do Namco phát hành.

Curious George (CG) là một chú khỉ con sinh sống trong một khu rừng già tận châu Phi xa xôi. Một ngày nọ, khu rừng bị xáo động bởi sự xuất hiện của nhà thám hiểm Ted, người đang đi tìm một cổ vật quý. Khỉ George ngay lập tức cảm thấy thích thú trước con người mặc quần áo toàn màu vàng này (một quả chuối "di động" chăng?), chú liền lân la làm quen, để rồi sau đó theo Ted trở về tàu và thực hiện chuyến hải hành đến nước Mỹ. Tiếp đó, người chơi sẽ theo chân George trong suốt cuộc hành trình này, cùng tham gia với chú để gây ra vô số các trò nghịch ngợm và quậy phá theo đúng kiểu... trò khỉ!

Được phát triển dựa trên một câu chuyện thiếu nhi và hướng đến đối tượng chính cũng là thiếu nhi, CG chọn cho mình nền tảng Platform tương đối dễ chơi. Các động tác điều khiển George rất đơn giản, chủ yếu là nhảy nhót, leo trèo theo đúng kiểu Platform (đòi hỏi người chơi phải chạy - nhảy liên tục). Thêm vào đó, George còn có thể bò trườn (lúc này camera sẽ chuyển qua góc nhìn người thứ nhất) qua các hốc cây, khe hở hay đu bám trên các sợi dây, ống nước... Tuy 13 màn trong game đều tương đối ngắn và được chia thành nhiều "checkpoint" nhỏ (bạn lưu ý: game chỉ lưu lại khi bạn kết thúc một màn chơi) nhưng chúng được thiết kế rất đa dạng: từ cánh rừng già, hầm tàu cho đến các đường phố sầm uất ở New York với các cao ốc hiện đại... Ngoài ra, các điểm thưởng thu được từ "tài năng quậy phá" sẽ được dùng để "mua"

các đoạn phim, bức tranh hay một số trang phục cho George (chẳng hạn chiếc mũ lưỡi trai in chữ Namco khá oách). Xen kẽ với phần chơi chính, sẽ là các mini-game như màn nhảy nhót Boat Deck Boogie hay trò đập bong bóng xà phòng trong nhà tắm Bubble Trouble, giúp bạn thư giãn trong giây lát trước khi tiếp tục phiêu lưu cùng George.

Mặt đồ họa của game cũng khá thu hút khi sử dụng cel-shading (kỹ thuật dựng hình 3D nhưng trông như các hình vẽ tay 2D, có thể thấy qua các game như XIII, Dragon Quest VIII hay The Legend of Zelda: The Wind Waker) nên trò chơi trở nên vui nhộn và sặc sỡ như một cuốn phim hoạt hình hoàn chỉnh. Tuy nhiên, có một điểm phàn nàn là góc nhìn camera bị lỗi, không thể xoay chuyển tự do trong một số cảnh chơi (Đây là lỗi rất nghiêm trọng đối với các game đòi hỏi chạy nhảy nhiều như dòng Platform). Cũng may về sau, do không gian các màn khá rộng nên lỗi camera này đã được cải thiện.

Nói tóm lại, CG là một game Platform đơn giản, dễ chơi với đồ họa khá và không đòi hỏi cấu hình cao. Game rất thích hợp với các em thiếu nhi hoặc những người cần một trò chơi để thư giãn. Còn đối với những gamer kỳ cựu có những đòi hỏi khắt khe, thì có lẽ CG chưa xứng tầm để các bạn bắt tay khám phá.

NGỌC CHÂU
ngoc.chau@but-tre.com

THÔNG TIN VỀ GAME		NHẬN XÉT
	Phát triển: Monkey Bar Games **Phát hành:** Namco **Thể loại:** Hành động **ESRB:** Everyone	**Ưu:** Lối chơi đơn giản, không đòi hỏi suy nghĩ nhiều; Nội dung game phù hợp với mọi lứa tuổi; Các cảnh game sinh động và vui nhộn. **Khuyết:** Game khá ngắn; Camera thỉnh thoảng vẫn bị lỗi; Sự đơn giản trong lối chơi gây nhàm chán.
Cấu hình tối thiểu: PIII 800MHz+; RAM 256MB; VGA 32MB Geforce 2 MX trở lên; HDD 300MB; Windows 98 SE/ME/2000/XP; 1 DVD. **Cấu hình đề nghị:** PIV 1,5 GHz hoặc Athlon XP 1900+ trở lên; RAM 512MB; VGA 64MB Geforce 4 MX trở lên. **Cấu hình thử nghiệm:** AMD Athlon64 3700+; RAM 1GB (Dual Channel); VGA 256MB Geforce 6600; MB MSI K8N Diamond.		

ĐIỂM TIN

■ **Một động thái bất ngờ của Valve Software** hồi cuối tháng 2 vừa qua đã làm giới gamer vô cùng ngạc nhiên. Đó là việc họ quyết định đổi tên Half-Life 2: Aftermath – bản mở rộng đầu tiên của Half-Life 2, thành Half-Life 2: Episode One. Điều này cũng có nghĩa là Valve đã "ngầm" khẳng định sẽ còn nhiều phần tiếp theo sau phiên bản mở rộng trên, thay vì trước đây phải rất lâu hãng này mới xác nhận là có phần kế hay không. Theo lịch định, Half-Life 2: Episode One sẽ được tung ra vào ngày 24/04/2006.

■ **Trong bản báo cáo tình hình tài chính gần đây,** Atari tiết lộ một số tựa game trên Xbox 360 sẽ được hãng này chuyển sang hệ PC. Trong đó có Alone in the Dark mới (với tựa ban đầu là Near Death Investigation), Test Drive Unlimited và Stunman 2. Tuy nhiên, phải sang tận năm 2007 các game này mới xuất hiện trên thị trường.

■ **Cuộc tranh giành quyền lực giữa các lãnh chúa trong Stronghold vẫn chưa chấm dứt.** Theo thông tin mới nhất từ 2K Games, dòng game xây dựng - quản lý lừng danh trên sẽ có thêm một thành viên mới: Stronghold Legends. Được biết, trò chơi sẽ thêm vào "kiểu chơi chinh phục mới" cùng các mục chơi mạng mới trải dài qua 23 nhiệm vụ. Người chơi sẽ lựa chọn một trong ba nhân vật, để bắt đầu con đường chinh phục của mình: Vua Arthur, Bá tước Vlad Dracul (Dracula) và Siegfried of Germany. Theo dự kiến, trò chơi sẽ xuất hiện vào mùa thu năm nay.

■ **"(3213/3)x2" hoặc "S.R 4588164" (S.R: căn bậc hai - NV),** những con số thoạt trông thật vô nghĩa nhưng nếu tính ra chúng đều cho cùng một kết quả: 2142. Con số này lại được đưa ra một cách đầy "ngụ ý" từ phía Digital Illusion – hãng phát triển dòng game Battlefield nổi tiếng. Điều này có nghĩa gì? Theo phỏng đoán của trang web Shacknews, có thể mục tiêu kế tiếp của dòng game Battlefield sẽ là chiến tranh trong tương lai xa. Có khả năng lắm, vì hiện tại hãng phát triển đã khai thác hết các đề tài chiến tranh hiện đại. Battlefield 2142? Hãy chờ xem!

■ **Từng được xem là một game có ý tưởng đột phá,** thế nhưng Boiling Point lại nhận được những đánh giá thấp từ

ĐIỂM TIN

phía các nhà phê bình, do đã để quá nhiều lỗi ảnh hưởng tới trò chơi. Tưởng chừng Deep Shadows nản chí, nhưng ngược lại, – hãng phát triển trò chơi này lại mạnh dạn tuyên bố phần hai của game đang được xúc tiến và cho biết một nhóm chuyên gia của studio đã được cử sang Cuba để ghi lại những hình ảnh châu Mỹ La Tinh thuần túy, và dùng đó làm tư liệu để xây dựng phần tiếp theo. Hiện tại, mọi thông tin về game vẫn được giữ kín.

■ **Xuất hiện bất ngờ và mau chóng gây được tiếng vang lớn trong năm vừa qua,** xem ra vẫn chưa đủ đối với Lego Star Wars. Mới đây, LucasArts cho biết, phần tiếp theo Lego Star Wars II: The Original Trilogy, sẽ được hãng này đích thân "xắn tay áo" phát hành, thay cho Eidos. Ở phần kế này, game sẽ có nội dung trải dài từ tập phim A New Hope cho tới Return of the Jedi, với các nhân vật quen thuộc. Và một điểm mới là người chơi có thể điều khiển các phương tiện cơ giới, kể cả cưỡi thú. Tất nhiên, Traveller's Tales – hãng phát triển bản game vừa rồi, sẽ tiếp tục vai trò của mình. Game sẽ được phát hành cho nhiều hệ máy vào mùa thu năm nay.

■ **S.T.A.L.K.E.R: Shadow of Chernobyl** lại bị trì hoãn một lần nữa cho tới đầu năm 2007! THQ đã chính thức xác nhận, sau khi đưa ra bản báo cáo tình hình tài chính năm vừa qua. Song song đó, ngày ra mắt trò chơi Supreme Commander của Gas Powered Games cũng được hãng này ấn định cùng thời điểm với game trên. Tạm thời, THQ không đưa ra lời giải thích về việc dời ngày phát hành của trò chơi "hứa rồi lại hứa": S.T.A.L.K.E.R: Shadow of Chernobyl.

■ **F.E.A.R sẽ có phần tiếp theo, đó là điều chắc chắn.** Nhưng sẽ có hai phiên bản khác nhau! VU Games, chủ sở hữu thương hiệu trò chơi, cho hay họ sẽ thuê một studio khác chuyển bản game vừa rồi sang Xbox 360. Trong khi Monolith (được Warner Bros Interactive Entertainment mua lại hồi năm ngoái) lại bắt tay vào thực hiện phần tiếp theo cho PC và thế hệ console mới, tất nhiên với một tên khác và nội dung sẽ nối tiếp phiên bản vừa rồi, đồng thời phù hợp với từng hệ máy.

■ **Dòng game Tribes sẽ trở lại?** Có khả

TORINO 2006
THẾ VẬN HỘI MÙA ĐÔNG 2006

Cứ 4 năm một lần, Thế vận hội mùa đông (THVMĐ) lại được tổ chức. Năm nay, giải được đăng cai tại thành phố Torino của Ý. Dù không "nổi" và phổ biến như "Thế vận hội mùa hè" (nhất là tại những quốc gia nhiệt đới như nước ta), nhưng THVMĐ vẫn là một trong những sự kiện thể thao lớn nhất trong năm. "Canh me" đúng thời điểm, hãng 2K Sports đã tung ra trò chơi cùng tên sự kiện này. Nếu yêu thích những môn thể thao mùa đông nhưng chỉ mới thấy qua màn ảnh truyền hình, bạn có thể thử qua Torino 2006 để cảm nhận được phần nào không khí tranh tài của các đội tuyển tại Ý trong tháng 2 vừa qua.

Không có đầy đủ mọi nội dung thi đấu như TVHMĐ thật, Torino 2006 chỉ bao gồm 8 môn nhưng chúng đều có những nội dung khá hấp dẫn và mang nhiều tính tranh đua như: trượt tuyết đổ dốc, xe trượt lòng máng, trượt băng tốc độ, trượt tuyết băng đồng... Đối với mỗi nội dung thi đấu, người chơi sẽ có những cách khác nhau để điều khiển vận động viên của mình. Chẳng hạn với trò trượt băng tốc độ, thì bạn phải sử dụng hai phím mũi tên trái phải cho thật ăn khớp để đạt được tốc độ cao nhất, hay trong môn trượt tuyết băng đồng, bạn phải canh nhịp của hai phím lên xuống để vận động viên lướt nhanh mà không bị mất sức. Nói chung, các trò chơi không đòi hỏi người chơi quá nhiều kỹ năng phức tạp, nhưng chúng cũng không hề dễ dàng, vì mấu chốt để đạt được thành tích cao nhất trong game chính là sự đúng lúc, đúng thời điểm, buộc người chơi phải tập trung cao độ và phản xạ tốt mới có thể vượt qua những "vận động viên máy" rất chuyên nghiệp. Nhất là khi bạn chơi ở chế độ Hard, mức độ ganh đua trở nên khốc liệt không kém gì ở một đại hội thể thao thứ thiệt!

Tốc độ của các trò chơi cũng được thể hiện khá tốt, mang đến cho người chơi cảm giác "ép tim" thật sự. Đơn cử như trò trượt đổ dốc, khi cúi rạp người lao vun vút với tốc độ chóng mặt, cảnh vật ven đường vút qua loang loáng, hay lúc bước qua với trò trượt lòng máng, tốc độ còn nhanh hơn nhiều, "ghê" hơn cả các trò trượt phao mà bạn đã từng thử trong... Saigon Water Park! Tuy nhiên, xét một cách khách quan sau

một vài lần chơi, người chơi dễ nhàm chán vì sự đơn điệu của các nội dung thi đấu, đây là một điều gần như không thể tránh khỏi đối với những game thi đấu thể thao theo dạng này.

Về mặt hình ảnh, Torino 2006 đã thể hiện tốt mọi yêu cầu: chất lượng hình ảnh khá đẹp mắt, tông màu sặc sỡ tươi sáng và mức độ chi tiết khá tốt, chưa kể cấu hình yêu cầu nhẹ nhàng, phù hợp với một trò chơi thể thao thư giãn. Còn phần âm thanh thì chỉ ở mức trung bình, thiếu đi không khí sôi nổi trong các cuộc tranh tài, nhất là tiếng các bình luận viên khá đơn điệu, chỉ có vài câu lặp đi lặp lại.

Với mục đích chính là cổ động cho "Thế vận hội mùa đông" tại Ý, Torino 2006 chỉ là một game thuần tính giải trí. Nhưng nhìn chung, trò chơi cũng đã mang đến cho người chơi một chút cảm giác "nóng" của những cuộc tranh tài đỉnh cao, qua các nội dung thi đấu phổ biến của các kỳ đại hội. Đối với một trò chơi mang tính "cổ động sự kiện" như vậy, xem ra cũng đã khá thành công.

QUỐC HUY
quoc.huy@but-tre,com

THÔNG TIN VỀ GAME		NHẬN XÉT
	Phát triển: 2K Sports **Phát hành:** 2K Sports **Thể loại:** Thể thao **ESRB:** Everyone	**Ưu:** Cách chơi đòi hỏi sự tập trung ở người chơi, cảm giác "tốc độ". **Khuyết:** Ít môn thi đấu, Hơi đơn điệu, dễ gây nhàm.

Cấu hình tối thiểu: PIII 1GHz+; RAM 256MB; VGA 32MB Geforce 2 trở lên; HDD 1GB; Windows 2000/XP; 2 CD.
Cấu hình đề nghị: PIV 1,5 GHz hoặc AMD AthlonXP 1900+ trở lên; RAM 512MB; VGA 64MB Geforce 4 trở lên.
Cấu hình thử nghiệm: AMD Athlon 64 3700+; RAM 1GB (Dual Channel); VGA 128MB Geforce 6600 GT; MB MSI K8N Neo4.

DELAWARE ST. JOHN VOLUME 2: A TOWN WITH NONAME

THỊ TRẤN KHÔNG TÊN

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

Bạn là người gan dạ, yêu thích tìm tòi khám phá những điều huyền bí kỳ lạ trong tự nhiên? Bạn tin rằng có những linh hồn đang tồn tại song song với thế giới của chúng ta? Nếu bạn thuộc một trong hai mẫu người trên, ắt hẳn sẽ cảm thấy thích thú với loạt trò chơi khám phá những sự việc lạ lùng bất thường của chàng thám tử Delaware St. John, do Big Time Games sản xuất và tự phát hành.

Delaware St. John Volume 2: A Town With No Name (TWNN) là phần 2 trong kế hoạch sản xuất bộ game 10 phần, tập trung những câu truyện kỳ bí liên quan đến những hồn ma. Chúng ta sẽ cùng theo bước anh chàng thám tử gan dạ này để lần lượt tìm hiểu các sự kiện lạ lùng qua 2 tập truyện ngắn trong mỗi phần.

Nằm sâu trong khu rừng phía bắc bang Maine của Mỹ, có một thị trấn nhỏ tồn tại đơn độc, tách biệt với thế giới bên ngoài. Mọi người gọi nó là thị trấn không tên, do nó không có mặt trên bản đồ. Cách đây 20 năm, vào một đêm định mệnh, toàn bộ cư dân trong thị trấn đã hoàn toàn biến mất, từ đó thị trấn ma đã trở thành một nơi hoang tàn, lạnh lẽo. Cùng với sự hỗ trợ từ xa của người cộng sự Kelly Braford, thám tử Delaware tiến vào thị trấn bị bỏ hoang bởi một giọng nói vô hình luôn thúc giục...

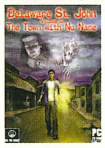
TWNN gồm hai mẩu truyện: The big picture và Home of Damned. Bạn phải hoàn thành xong câu chuyện thứ nhất mới có thể chơi tiếp câu chuyện thứ hai. Không giống như những game phiêu lưu góc nhìn thứ nhất khác, TWNN được xây dựng dưới dạng những tranh tĩnh, chuyển cảnh qua lại. Bạn di chuyển trái, phải, trên, dưới khi rà chuột vào 4 góc của màn hình. Sẽ hơi khó xác định vị trí khi chưa làm quen với dạng di chuyển này.

Bên dưới màn hình trình bày thanh đồ dùng và những thiết bị Delaware mang theo để hỗ trợ điều tra, như chụp hình, thu âm. Khi có vật "khả nghi" cần nhặt hay giải đố, con trỏ chuột sẽ biến thành hình con mắt để bạn xử lý. Tuy nhiên, do mỗi câu chuyện không dài nên bạn không gặp nhiều thử thách, nhưng các câu đố trong game lại khá hay và lạ như giải đố ô chữ, sắp xếp các cụm từ... Với phong cảnh âm u tăm tối, nhạc nền rờn rợn cộng thêm sự thoắt ẩn thoắt hiện của các hồn ma, đôi khi game làm bạn thót tim vì hồi hộp.

Thật đáng tiếc vì nội dung các câu chuyện quá ngắn và lại là dạng chuyển cảnh không sống động, nên đã phần nào làm giảm mất sự hào hứng của người chơi. Bên cạnh đó, do game không có phần phụ đề nên sẽ có khó khăn khi nghe các đoạn hội thoại giữa Delaware và người phụ tá. Hy vọng trong những phần sắp tới, cụ thể là phần 3: Seacliff Tragedy sắp phát hành, nhà phát triển sẽ có những khắc phục và thay đổi, để không phụ lòng những người chơi đã sát cánh cùng chàng thám tử trong 2 phần đầu tiên.

ĐAN QUYÊN
dan.quyen@but-tre.com

THÔNG TIN VỀ GAME



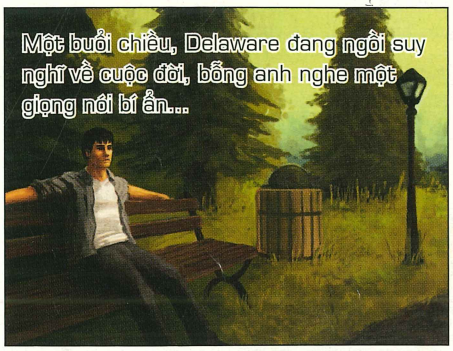
Phát triển: Big Time Games

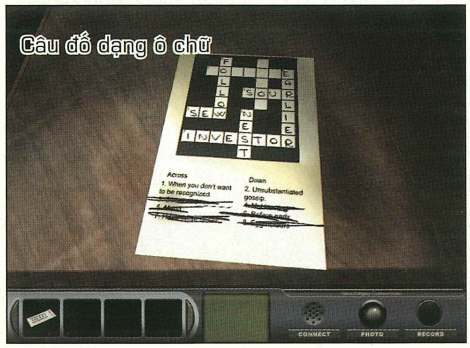
Phát hành: Big Time Games

Thể loại: Phiêu lưu

ESRB: Teen

Cấu hình tối thiểu: PIII 600 MHz+; RAM 256MB; VGA 32MB Geforce TNT2 trở lên; HDD 200MB; Windows 98/ME/2000/XP; 1 CD.
Cấu hình đề nghị: PIII 1,2 GHz hoặc AMD Duron 1,1 GHz trở lên; RAM 512MB; VGA 128MB Gefore 4 Ti4200 trở lên.
Cấu hình thử nghiệm: AMD Sempron 3300+; RAM 512MB; VGA 128MB Geforce 6200; MB MSI K8N Neo3.





ĐIỂM TIN

năng. Vì theo một bản tin đăng trên diễn đàn của TribalWar.com, Tim Aste - họa sĩ kiêm nhà phát hành của GarageGames (Marble Blast Ultra), bật mí "Tại hội nghị các nhà phát triển trò chơi năm nay (GDC 2006), chúng tôi sẽ mang đến nhiều bất ngờ cho các bạn". Cần biết rằng, những thành viên chủ chốt của Dynamix ngày trước, nơi khai sinh ra Starsiege: Tribes và Tribes 2 nổi tiếng, nay đã đầu quân về cho GarageGames. Nên có thể, studio này sẽ bắt tay thực hiện một game tương tự Tribes chăng?

■ **Sau khi chọn người mẫu Karima Adebibe (Anh)** làm đại sứ hình ảnh cho nàng Lara, cuối tháng vừa qua Eidos tiếp tục công bố Keeley Hawes – nữ minh tinh người Anh, nổi tiếng với loạt phim truyền hình Spooks của BBC, sẽ thể hiện giọng nói của Lara trong phần bảy của loạt game lừng danh – Tomb Raider: Legend. Nhận xét về nữ diễn viên này, Matt Gorman, người quản lý thương hiệu Tomb Raider cho hay "Cô ấy thật hoàn hảo cho việc thể hiện giọng nói của Lara bởi khí chất cao sang của mình". 11/04 sẽ là thời điểm nàng Lara trở lại.

■ **Halo 2 sẽ có mặt trên PC?** Theo thông tin chính thức từ phía Microsoft Game Studios, trò chơi bán chạy nhất của hệ máy XBox sẽ được Bungie – nơi khai sinh ra dòng game, chuyển thể sang PC. Có điều, gây "sốc" đối với giới gamer là việc Microsoft tuyên bố game chỉ chạy trên hệ điều hành mới nhất của họ – Windows Vista! Liệu mọi người sẽ từ bỏ hệ điều hành hiện tại của mình, chỉ để chơi Halo 2 trên Vista? Thật khó nói trước.

■ **Theo một thỏa thuận ký với Turbine,** Inc thì việc phân phối và phát hành trò chơi trực tuyến The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar ở thị trường Bắc Mỹ, sẽ do Midway Home Entertainment, Inc đảm nhận. Theo Jeffrey Anderson, chủ tịch kiêm CEO của Turbine "thỏa thuận với Midway sẽ tạo thuận lợi cho trò chơi của hãng, bởi hệ thống phân phối của đối tác rất mạnh". Hiện vẫn chưa biết được ngày phát hành chính xác của game.

■ **Sau hơn 9 tháng phát triển Battlefield 2** và một game PC dựa trên engine của Battlefield 2, Trauma Studios – nơi

ĐIỂM TIN

thực hiện bản mod nổi tiếng Desert Combat dành cho trò chơi Battlefield 1942 lẫy lừng, đã bị Digital Illusions CE (DICE) "đá đít" dù mới được hãng này mua lại cách đây không lâu. Lập tức sau đó, THQ hành động. Họ lập ngay một studio mới mang tên gọi Kaos Studios và cho mời đội ngũ của Trauma về cộng tác, nâng tổng số studio sở hữu lên 12. Hiện tại, Kaos Studios đang thực hiện một dự án bí mật, sẽ được tung ra vào khoảng đầu năm sau.

■ **THÊM MỘT STUDIO NỮA,** xuất hiện trên bản đồ của ngành công nghiệp game thế giới. Đó là Farm 51 (Ba Lan), được thành lập bởi những tay phát triển game kỳ cựu từng tham gia thực hiện các game như Medal of Honor: Allied Assault, Painkiller và Max Payne 2. Hiện tại, studio này đang thực hiện ba dự án: một game FPS kinh dị dành cho PC và Xbox 360 với công nghệ từng sử dụng trong Painkiller (được cải tiến) và hai game chưa biết tên dành cho Nintendo DS.

■ **THÊM MỘT STUDIO NỮA CỦA FOUNDATION 9 ENTERTAINMENT** - hãng phát triển game độc lập lớn nhất ở khu vực Bắc Mỹ, được thành lập, nâng tổng số studio thuộc sở hữu của F9E lên 7 studio. Với tên gọi Backbone Charlottetown, mục tiêu của studio mới này là phát triển game cho mọi hệ máy. Còn hiện tại BC đang nhắm tới việc mở rộng quy mô hoạt động, mà cụ thể là nâng số nhân viên lên 20 người vào cuối năm.

■ **TÀI SẢN ẢO TRONG GAME ONLINE SẼ KHÔNG ĐƯỢC BẢO HỘ** - Trong dự thảo lần 7, Thông Tư liên bộ về quản lý trò chơi trực tuyến (game online), vấn đề "tài sản ảo" đã không được đề cập đến. Ông Đỗ Quý Doãn, thứ trưởng Bộ Văn Hóa Thông Tin cho biết ban soạn thảo đã thống nhất không đưa vấn đề bảo hộ tài sản ảo vào Thông Tư. Nếu cần thiết, vấn đề này sẽ được đề cập trong một văn bản cao hơn. Theo ông Doãn, thông tư chỉ qui định về các vấn đề quản lý nội dung, an ninh và quy định trách nhiệm các bên tham gia cung cấp và sử dụng trò chơi trực tuyến. Theo đó, doanh nghiệp cung cấp trò chơi trực tuyến phải có các giải pháp phù hợp nhằm đảm bảo quyền lợi chính đáng của người chơi.

HỒNG ÂN
hong.an@but-tre.com

Phát triển: Namco | **Phát hành:** Namco | **Thể loại:** Nhập vai | **ESRB:** Teen | **Ngày phát hành:** 07/02/2006

Tales of Legenda

Truyền thuyết Legacy

Trong lần chạy trốn khỏi sự đuổi bắt của kẻ thù bằng thuyền, Senel cùng với em gái của mình Shirley vô tình bị sóng cuốn vào một lục địa xa lạ. Tỉnh dậy sau cơn mê trên hoang đảo kia (thực chất là chiếc thuyền Legacy), cả hai đều cảm thấy ngạc nhiên khi những ai bắt gặp Shirley đều một mực gọi cô là Ferines và tìm mọi cách để bắt cóc cô. Tại sao Shirley lại quan trọng với người dân trên đảo đến vậy và làm sao để tìm lại cô em gái duy nhất của mình? Senel quyết định lên đường để khám phá những bí mật trên Legacy với sự trợ giúp nhiệt tình các người bạn Will Raynard, Norma Beatty, Moses Sandor….

Bạn sẽ gặp lại các trận đánh thời gian thực theo nền 2D quen thuộc vốn mang đậm phong cách của sê-ri "Tales". Tất nhiên, mỗi khi bắt đầu trận đánh bạn chỉ có thể điều khiển một nhân vật chính cố định và máy sẽ chịu trách nhiệm điều khiển các nhân vật còn lại. Để tăng thêm hiệu quả trong mỗi lần giao tranh, game cho phép người chơi thiết lập AI của từng nhân vật máy. Tất cả tuỳ thuộc vào chiến thuật tấn công sở trường của bạn: theo tầm gần, xa; điều chỉnh việc sử dụng phép thuật nhiều hay ít. Sau mỗi trận giao tranh, tùy vào thời gian kết thúc trận đấu, mức thương tích, các nhân vật trong nhóm của bạn sẽ được tưởng thưởng thêm điểm kinh nghiệm. Tất nhiên, lượng điểm này cần cho các nhân vật của bạn lên cấp, học thêm những chiêu thức mới hay hơn. Một điểm mới trong Legendia so với các dòng Tales trước đây là việc xuất hiện thanh Climax chạy ngang màn hình. Thanh này được làm đầy thông qua những cuộc đụng độ với đối phương. Khi gặp những con trùm hay đối thủ khó xơi, bạn có thể kích hoạt thanh này để đông cứng chúng nhằm giảm tối đa tổn thất cho nhóm của mình. Trí óc của bạn cũng sẽ bị cuốn hút vào quá trình khai phá trò chơi nhờ game bố trí các "puzzle" cùng các mê cung để đánh giá năng lực của bạn.

Hơn nữa, bằng cách này bạn có thể tiết kiệm được việc mua sắm ở các shop và nhận được những vật quý của trò chơi.

Được dựng hình 3D theo phong cách "anime" sống động nên Legendia chăm chút khá chu đáo khuôn mặt và điệu bộ làm bật lên tính cách của các nhân vật - vẻ mặt nghiêm nghị, đầy uyên bác của anh chàng Will Raynard, sự mong manh dễ tổn thương của cô bé Shirley, hay cá tính nghịch ngợm hiếu động của Norma Beatty. Phần ngoại cảnh được xây dựng chi tiết cũng là một trong những điểm mạnh của trò chơi, như khung cảnh huyền ảo với kiến trúc tầng lớp nối tiếp nhau của Apple Gel, vẻ lộng lẫy kiêu sa của điện thờ The Man-Eating. Sóng đôi, nhịp nhàng là những bản nhạc nền với tiết tấu véo von, sôi động đan xen và hệ thống lồng tiếng xuất sắc đã thổi thêm hồn cho trò chơi.

Nhìn chung đây là game nhập vai khá đối với những fan gạo cội. Đồng thời, việc trở lại của Legendia chính là cơ hội tốt để các fan trên PS2 có cơ hội thưởng thức sê-ri nhập vai khá ăn khách này nếu họ không có điều kiện thưởng thức phiên bản Symphonia trên GC hồi năm ngoái.

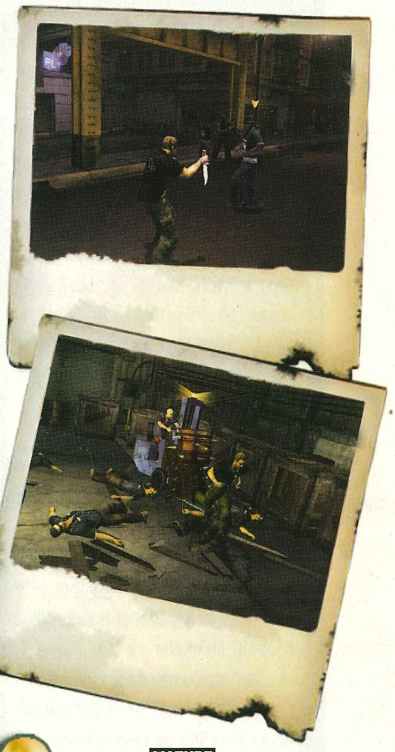
Đăng Minh

PS2 XBOX

Phát triển: Capcom	Phát hành: Capcom	Thể loại: Hành động	ESRB: Mature	Ngày phát hành: 28/02/2006

FINAL FIGHT "STREETWISE"™

CUỘC CHIẾN CUỐI CÙNG



MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

Được xem là một trong những game đi cảnh thành công nhất trên "game thùng" khoảng đầu thập niên 90, Final Fight của Capcom lại có dịp diện kiến những fan năm xưa trong phiên bản 3D của mình với tiêu đề Final Fight Streetwise (FFS) vào cuối tháng hai vừa qua.

Trò chơi lấy bối cảnh là thành phố Metro nơi chàng thanh niên trẻ Kyle sinh sống. Cư dân của thành phố này đang bị hoành hành bởi một loại thuốc "kích thích" có tên gọi "GlycoLauric Octanol". Những nạn nhân xấu số khi dùng phải loại thuốc gây nghiện trên sẽ có hình hài bên ngoài "xanh lè" tựa như các zombie đồng thời mất tự chủ và dễ bị kẻ xấu kiểm soát mỗi khi đến cơn say thuốc. Trớ trêu thay, trong những nạn nhân xấu số kể trên có cả người em ruột của Kyle là Cody. Kyle ngay lập tức bắt tay vào việc tìm kiếm người thân của mình đồng thời trừng trị những kẻ đã phát tán loại thuốc nguy hiểm trên.

Metro là một thành phố không hề yên bình, bởi đây còn là nơi trú thân của nhiều băng đảng đường phố. Chính vì lẽ này, ngoài phần nhiệm vụ chính đã đề cập trên, bạn có thể dạo quanh nhiều khu vực khác nhau của thành phố để giải quyết hàng tá nhiệm vụ phụ thông qua việc giao tiếp với các nhân vật khác trên đường đi. Ví dụ tìm lại giỏ xách cho một nạn nhân bị "cướp cạn", giải vây cửa hàng thức ăn khỏi đám lưu manh đang tìm cách kiếm tiền bảo kê... Song song với việc ra tay nghĩa hiệp nhằm giúp đỡ người dân lương thiện, bạn có thể cùng Kyle tham gia các trò chơi nhỏ như bắn vịt, phóng tiêu, hay so găng cùng các tay đấu khác tại "Fight Club" để kiếm các món tiền thưởng. Bằng số tiền kiếm được bạn có thể giúp Kyle cải thiện các thanh sức khỏe, năng lượng hoặc mở khóa các đòn đánh liên hoàn mới uy lực, mạnh mẽ hơn. Bên cạnh mục chơi đơn để tìm hiểu câu truyện của FFS, bạn có thể cùng với bạn chơi khác thưởng thức trò chơi thông qua phần "Arcade Mode" cũng được dàn dựng theo phong cách 3D. Bằng không bạn có thể thưởng thức lại phiên bản 2D của game trên máy "game thùng" năm xưa (được tưởng thưởng trong quá trình hoàn thành mục chơi đơn).

Những tưởng khi chuyển sang môi trường 3D sinh động, đầy hứa hẹn, FFS có thể tạo được dấu ấn cho riêng mình bằng các khung cảnh sắc sảo, độc đáo hoặc chí ít cũng ngang hàng với các trò hiện hành trên thị trường nhưng kết quả nhận được lại quá thất vọng. Các mô hình nhân vật trong game được thiết kế cẩu thả, cục mịch, mô hình đường phố nhà cửa cũng không khá gì hơn khi chúng được thực hiện khá hời hợt với cách phối màu quá đơn điệu. Chưa kể cách sắp đặt camera nhiều điểm bất hợp lý cùng phần nhạc nền không ăn nhập với diễn tiến của trò chơi đã lần lượt đẩy FFS ngang hàng với các trò "hạ cám" khác như Beat Down Fists of Vengeance, Crime Life: Gang Wars.

Dường như sau khi đạt được thành công về mặt thương mại cũng như thiện cảm từ phía người hâm mộ lẫn các nhà phê bình bằng các sản phẩm để đời như Onimusha, Devil May Cry, Resident Evil,... Capcom thi thoảng lại "thử thách" thương hiệu của mình bằng các sản phẩm kém chất lượng mà Final Fight Streetwise là một ví dụ rất điển hình.

NGUYỄN VĂN CHÂU

Tên game: Võ Lâm Truyền Kỳ - Sơn Hà Xã Tắc
Thể loại: Game Online
Phát triển: Kingsoft
Phát hành: VinaGame
Ngày phát hành: 11/06/06
ESRB: Teen

Với phiên bản Sơn Hà Xã Tắc này, chư vị đồng đạo võ lâm không những có thể tiếp tục phiêu bạt giang hồ, mà còn có dịp chứng kiến một thế giới Võ Lâm Truyền Kỳ khác hẳn.

Sau hơn nửa năm phát hành chính thức tại Việt Nam, Võ Lâm Truyền Kỳ (VLTK) mau chóng trở thành trò chơi trực tuyến hàng đầu và đã thu hút biết bao bước chân của các hiệp khách giang hồ rong ruổi qua mọi vùng đất của trò chơi. Không địa danh nào mà các hiệp khách lại không biết đến, từ những hang động đầy thổ phỉ nơi Phục Ngưu Sơn cho tới những mê cung nóng bỏng chốn Sa Mạc, từ những kinh thành sầm uất phồn hoa, cho tới những thôn làng hẻo lánh hiền hòa. Và giờ đây, khi đã có rất nhiều cao thủ luyện thành tuyệt kỹ 90, thân cưỡi Chiếu Dạ, tay cầm lợi khí ra vào tấp nập nơi thành đô, phải chăng, sức cuốn hút của VLTK đã hết? Phải chăng, trò chơi này không còn gì để ta khám phá nữa?

Không! Con đường hành hiệp trượng nghĩa của bạn dầu thế nào kết thúc vội vã như vậy, vì phiên bản kế tiếp của trò chơi với tên gọi Sơn Hà Xã Tắc (SHXT) sẽ được VinaGame tung ra thị trường trong thời gian ngắn sắp tới.

. **Hoành tráng:** Game sẽ có nhiều bản đồ (khu vực) mới như "Tàng Bảo Thạch" với các Boss (trùm) cao cấp, chuyên rơi ra các Bảo Thạch quí hiếm, "Tàng bảo địa vực" với các vật phẩm cao cấp hay những khu vực địa linh mới như "Phong Lăng Độ" vốn phải đi thuyền mới vào được, "Mạc Cao Quật" với lưỡng đại tuyệt cảnh Đại Mạc Hoàng Sa và Nguyệt Nha Tuyền. Bên cạnh đó, vô số các NPC (nhân vật phụ) mới như heo mẹ, heo con, gà trống, người bán rau, bán cải... sẽ mang lại cho game một khung cảnh sinh động chưa từng có trước đây!

. **Khốc liệt**: Chiến trường Tống Kim trong phiên bản SHXT được thiết kế lại hoàn toàn với nhiều tính năng mới như: phân thành ba khu vực sơ, trung và cao cấp dành cho người chơi ở nhiều cấp độ khác nhau, ngoài ra, người chơi còn có thể lượm được những đạo cụ riêng biệt cho Tống Kim như giáp, kiếm, hoàn...

Hình thức chiến đấu của Tống - Kim cũng đa dạng hơn qua các hình thức mới như liên trảm (liên tục PK thành công 3 đối phương), đoạt cờ, bảo vệ Nguyên Soái... Ngoài ra, hệ thống "điểm tích lũy" mới cũng được đưa vào. Bây giờ, tùy thuộc vào tài năng PK bạn sẽ giành được số điểm tích lũy khác nhau, thông qua đó sẽ có nhiều quyền lợi khác như gia tăng tốc độ đánh, khả năng phòng thủ, đổi điểm kinh nghiệm (các tính năng này chỉ có tác dụng ở TK hay ở ngoài)... và đặc biệt là được thăng chức từ sĩ tốt thông thường cho đến Đại Nguyên Soái oai phong lẫm liệt.

. **Hấp dẫn**: Với hơn 8.000 nhiệm vụ đan chéo nhau liên tu bất tận như: "Nhiệm vụ sơ nhập", "Nhiệm vụ Hoàng Kim", Nhiệm vụ Dã Tẩu"..., bạn sẽ thấy VLTK là một thế giới vô cùng hấp dẫn và phong phú, có thể thỏa mãn mọi đam mê giải "quest" của các bạn. Chư vị đồng đạo còn có thể sở hữu được những vật phẩm cực kỳ quý hiếm như các bộ trang bị Hoàng Kim, các loại Bảo Thạchv.v...

. **Gắn kết:** Nếu bạn đã từng bất ngờ về những mối quan hệ đa dạng và phong phú của VLTK như hảo hữu, phối ngẫu, cừu nhân, thân nhân... thì nay, với SHXT, sẽ có thêm nhiều thú vị về một mối quan hệ mới: quan hệ sư đồ. Giờ đây, khi đạt cấp 80 trở lên, bạn có thể thu nhận đệ tử! Quan hệ giữa sư phụ - đệ tử được thiết kế hết sức gắn bó với nhau, chứ không phải chỉ là một hình thức trang trí: sư phụ có thể giao phó nhiệm vụ cho đệ tử, khi hai người luyện công chung, đệ tử sẽ được hưởng "công lực" từ sư phụ truyền qua, một số nhiệm vụ đòi hỏi phải có sư phụ hay đệ tử mới thực hiện được...

Được biết, "đệ tử" chia làm hai loại là thông thường (tức loại "thân vái tứ phương", gặp ai cũng khấu đầu nhập môn) và chân truyền. "Sư phụ" cũng có nhiều đẳng cấp khác nhau, tùy thuộc vào mức độ thành công của "đệ tử". Sư phụ càng cao thì càng nhận được nhiều đệ tử.

Ngoài ra, các "võ lâm đồng đạo" sẽ được thưởng một số tặng phẩm đặc biệt cho đệ tử lẫn sư phụ, khi người đệ tử được sư phụ dẫn dắt vượt qua đẳng cấp 80 để xuất sư. Phần thưởng có thể là bộ trang bị Định Quốc - An Bang, Kim Phong Hậu Nghệ Dẫn Cung hay Đồng Cửu Giáng Long Cái Y...

. **Sinh động:** Một điểm mới nữa của phiên bản này là chức năng quay phim. Trong bước đường phiêu lãng của mình, các bạn có thể dùng chức năng này để ghi lại những đoạn phim lãng mạn, hoành tráng...

Ngoài những điểm nổi bật đã kể trên, phiên bản Sơn Hã Xã Tắc còn rất nhiều điều bí ẩn. Chẳng hạn, các bí mật chứa đựng bên trong tấm bản đồ SHXT! Tương truyền rằng, người sở hữu nó có thể "Duy ngã độc tôn", quy Tống - Kim về một mối, thống nhất thiên hạ, xây dựng nên một sự nghiệp truyền kỳ, tuyệt kỹ "Dị dung thuật" (thuật hóa trang), hay các boss Hoàng Kim mới...

Những thông tin mới nhất về phiên bản này được cập nhật tại: www.volam.com.vn

Hãy sẵn sàng, đừng bỏ lỡ Sơn Hà Xã Tắc...

NGỌC TRỌNG

GIẢI ĐẤU SINH TỬ 2007

Khi bàn đến các game hành động bắn súng chơi mạng, người ta thường nhắc đến những cái tên đã quá đỗi quen thuộc như Counter Strike, Quake, Battle Field... và dĩ nhiên, không thể thiếu tên tuổi lừng danh Unreal Tournament (UT). Ra mắt lần đầu tiên vào năm 1999, cho đến nay, sêri UT với ba phiên bản UT, UT 2003, UT 2004 đã nhanh chóng khẳng định tên tuổi của mình trong danh sách những game bắn súng mạng hàng đầu. Do đó, khi hãng phát triển Epic Games cùng nhà phát hành Midway công bố phiên bản tiếp theo UT 2007 sẽ được tung ra vào năm 2006, ngay lập tức, trò chơi đã thu hút sự chú ý cũng như tạo ra tâm trạng háo hức chờ đợi của các fan hâm mộ trên toàn thế giới.

Từ khi ra mắt cho đến nay, qua từng phiên bản, Epic đều tiến hành nâng cấp, chỉnh lý và hoàn thiện hơn cho "đứa con cưng" của mình. Kết quả là UT luôn giữ vị trí độc tôn trong dòng game bắn súng mạng có bối cảnh giả tưởng (nhất là khi trong tình hình đối thủ cạnh tranh trực tiếp là Quake, lại tỏ ra "hụt hơi" với mục chơi mạng kém hấp dẫn trong phần 4 vừa qua). Sở dĩ sêri UT thu hút được đông đảo các fan là do trò chơi đã tích hợp rất nhiều kiểu chơi đa dạng lý thú cùng với nhiều màn chơi độc đáo, vũ khí mới lạ và hơn nữa, được tiếp sức bằng engine Unreal mạnh mẽ, đa năng. Nắm bắt được những yếu tố đã đem lại thành công cho loạt game, cũng như tiếp thu các ý kiến phản hồi từ các fan, Epic quyết định xây dựng phiên bản mới UT 2007 trên cơ sở vẫn giữ lại những nét đặc sắc từ những phiên bản trước và bổ sung các thay đổi, nâng cấp cần thiết. Chắc chắn khi ra mắt, UT 2007 vẫn kế thừa được những thành công của loạt game UT nhưng trên hết, game phải thể hiện được tham vọng của nhà sản xuất là muốn thống lĩnh cả "đấu trường" bắn súng mạng!

PHÁT HUY KIỂU CHƠI ĐA DẠNG

Trong phiên bản lần này, Epic đã đưa ra một số thay đổi trong danh sách các kiểu chơi mà game hỗ trợ. Trong đó, những dạng cơ bản, thu hút nhiều người chơi nhất như Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag... vẫn được giữ lại. Tuy nhiên, dạng chơi Double Domination (trong đó, người chơi phải chiếm và giữ đồng thời cả hai điểm Control Point trong từng màn) từng xuất hiện trong phiên bản UT 2004 đã bị dẹp bỏ, do có rất nhiều than phiền về cách chơi khá khó chịu: hai điểm Control Point thường đặt rất xa nhau, nên hầu hết mọi người khi chiếm được điểm này thì lại để mất điểm kia. Bên cạnh đó, kiểu chơi được giới thiệu lần đầu trong UT 2004 và rất được tán thưởng là Onslaught (hỗ trợ nhiều loại xe cộ, người chơi phải chiếm giữ một mạng lưới các điểm năng lượng PowerNode sao cho chúng tạo thành đường nối đến điểm năng lượng trung tâm PowerCore của đối phương) sẽ xuất hiện trở lại trong UT 2007.

Dĩ nhiên, Epic cũng không quên giới thiệu kiểu chơi hoàn toàn mới mang tên Conquest, là sự kết hợp giữa hai kiểu Onslaught và Assault, trong đó có hai đội hình một tấn công và một phòng thủ, cùng với các nhiệm vụ khác nhau phải hoàn thành cho mỗi bên. Trong dạng chơi Conquest này, thay vì chiếm cứ các điểm PowerNode (kiểu Onslaught), người chơi phải đánh chiếm các lãnh thổ của đối phương, giữ và bảo vệ các nguồn năng lượng Tyridium, cùng việc phải thực hiện hàng loạt các loại nhiệm vụ được đề ra

Unreal TOURNAMENT 2007

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

Chắc chắn khi ra mắt, Unreal Tournament 2007 vẫn kế thừa được những thành công của loạt game Unreal Tournament nhưng trên hết, game phải thể hiện được tham vọng của nhà sản xuất là muốn thống lĩnh cả "đấu trường" bắn súng mạng.

Tên game: Unreal Tournament 2007
Thể loại: Hành động
Phát triển: Epic Games
Phát hành: Midway
Ngày phát hành: 2006
ESRB: Đang đợi đánh giá

hàng loạt các loại nhiệm vụ được đề ra (kiểu Assault). Điểm thú vị là Conquest sẽ hỗ trợ không chỉ hai, mà nhiều đội chơi cùng một lúc (có thể lên đến 8 đội), do vậy, các màn chơi trong mục này sẽ vô cùng rộng lớn, đương nhiên, các phương tiện di chuyển cũng như số lượng vũ khí để người chơi sử dụng phải được trang bị rất nhiều. Với việc hỗ trợ đông đảo nhiều người chơi cùng một lúc như vậy, Epic hứa hẹn mục Conquest mới này sẽ không khác gì một game MMO (Massively Multiplayer Online - game trực tuyến nhiều người chơi).

VŨ KHÍ, XE CỘ VÀ AI

Vũ khí: kho vũ khí của sêri UT luôn nổi tiếng vì cực kỳ đa dạng và phong phú, trong đó mỗi loại lại luôn có hai chế độ bắn khác nhau. Danh sách các vũ khí trong UT 2007 có thể được coi là nét "tân cổ giao duyên" khi có sự xuất hiện trở lại của Impact Hammer (một loại vũ khí cận chiến) và Dual Enforcers (súng ngắn) từ phiên bản UT đầu tiên, kết hợp với các loại đồ chơi quen thuộc từ UT 2004 như Rocket Launcher, Flak Cannon, Shock Rifle, AVRiL (súng chống tăng, chỉ xuất hiện trong các màn có xe cộ)... Tổng cộng có khoảng 12 loại khác nhau, và hầu hết đều được thiết kế lại với hình dáng cũng như kiểu bắn khác biệt, đẹp mắt và dĩ nhiên "ngầu" hơn các phiên bản trước rất nhiều.

Xe cộ: Được giới thiệu lần đầu tiên trong phiên bản UT 2004, lúc ấy chỉ vào khoảng 9 chiếc từ dạng Jeep, xe tăng đến phi thuyền không gian. Trong UT 2007, Epic đã nâng tổng số các phương tiện di chuyển có thể điều khiển được lên gấp đôi. Ngoài 9 chiếc quen thuộc trong UT 2004, sẽ xuất hiện thêm khoảng 9 loại hoàn toàn mới mà cho đến thời điểm này, nhà phát triển vẫn chưa tiết lộ cụ thể.

AI: Bên cạnh các đặc điểm nổi bật được thay đổi và bổ sung như trên, một thế mạnh nữa của loạt game UT là trí tuệ nhân tạo AI, vốn được coi là rất thông minh, cũng được Epic nâng cấp và đưa vào nhiều tính năng mới. Trong đó, các nhân vật "bot" (do máy điều khiển) biết nhận lệnh từ người chơi qua câu lệnh hoặc qua chức năng nhận dạng giọng nói (voice recognition). Ngoài các mệnh lệnh đơn giản đã từng có trước đó như "Tấn công", "Phòng thủ"... bạn có thể ra các lệnh chung chung đại loại như "Có một tay bắn tỉa trên nóc nhà, hạ hắn đi!". Hoặc thậm chí khi bạn hỏi một đồng đội "bot" rằng "Còn ai trong cái hang đó không?" thì anh ta sẽ trả lời "Không, cái hang đã được dọn sạch.". Nếu đúng như vậy thì quả thật, AI của game thật xứng đáng với câu "đã tuyệt nay còn tuyệt hơn"!

UNREAL 3: ENGINE ĐỒ HỌA MẠNH MẼ VÀ ĐA NĂNG

Song hành cùng những đặc điểm nổi bật trong cách chơi, hứa hẹn sẽ rất hấp dẫn và lôi cuốn, UT 2007 còn được Epic trang bị một cơ chế đồ họa cực kỳ mạnh mẽ khi sử dụng eng ine mới của hãng, engine Unreal 3. Tích hợp trong engine mới này là hàng loạt những công nghệ, kỹ thuật xử lý đồ họa tiên tiến nhất như kỹ thuật đổ bóng động (Advanced Dynamic Shadowing) có thể hỗ trợ bộ đệm đổ bóng lên đến 16 mẫu, công nghệ ánh sáng tiên tiến HDR (High Dynamic Range) 64 bit giúp tăng cường độ sáng và sự rực rỡ của vật thể, cùng với các kỹ thuật quen thuộc như các phép ánh xạ tạo vân bề mặt Bump Mapping, Normal Mapping... thường thấy trong các game bắn súng gần đây như Doom 3, Far Cry, Halo 2... Engine mạnh mẽ này còn hỗ trợ đầy đủ các tập lệnh xử lý hình ảnh DirectX 9 hay Shader Model 2.0, 3.0 và kể cả những công nghệ thế hệ mới như DirectX 10, OpenGL 2.x và Shader Model 4.0, mà hiện chưa có card đồ họa nào hỗ trợ. Chưa phải đã hết, Epic mạnh tay loại bỏ cơ chế xử lý vật lý Karma cũ kỹ và thay bằng engine vật lý mới NovodeX của hãng Ageia (nơi đang phát triển dòng card vật lý đầu tiên, dành riêng cho tác vụ xử lý các hiệu ứng vật lý).

Với tất cả các công nghệ "khét tiếng" trên, engine Unreal 3 hoàn toàn có khả năng biến UT 2007 thành một trong những game có hình ảnh cũng như lối chơi đẹp, mạnh mẽ và hoành tráng nhất trong năm nay. Tuy nhiên, hệ quả của việc này chắc chắn sẽ là những đòi hỏi không mấy dễ chịu đối với phần cứng máy tính. Điển hình là "lời đề nghị" của Tim Sweeney (đồng sáng lập và là lập trình viên trưởng của Epic Games): bạn nên có ít nhất một card Geforce 6800 Ultra hoặc tương đương, để có thể chơi game mượt mà ở độ phân giải 1024x768.

THỜI ĐIỂM RA MẮT

Cho đến thời điểm thực hiện bài viết này, ngày phát hành của UT 2007 vẫn còn mù mờ. Nhưng theo nhiều nguồn tin, trò chơi sẽ ra mắt các fan vào khoảng giữa hoặc cuối năm nay. Một tin đồn khác lại cho rằng, nhà sản xuất đang "ém" UT 2007 lại, để tung nó ra cùng lúc với sự ra mắt của hệ máy Playstation 3 (chỉ biết là trong năm nay nhưng không rõ thời điểm cụ thể - NV). Về phần mình, Epic không bình luận gì nhiều về tin này mà chỉ khẳng định game sẽ được tung ra sau khi đã hoàn thiện. Và dĩ nhiên, các fan trên PC sẽ là những người được thưởng thức đầu tiên.

PHƯƠNG MAI

Tên game: Call of Juarez
Thể loại: Hành động
Phát triển: Techland
Phát hành: Chưa có
Ngày phát hành: Q2/2006
ESRB: Đang đợi đánh giá

Viễn Tây nước Mỹ thế kỷ 19, tại thị trấn Hope xa xôi giáp với biên giới Mêhicô, có một cậu nhóc ương bướng tên Billy đã quyết định bỏ nhà ra đi, sau cuộc cãi vã dữ dội với người cha dượng của mình. Sau 2 năm phiêu bạt, nhận ra không đâu bằng nhà mình, Billy quay trở về. Nhưng đón chờ cậu là một cơn ác mộng kinh hoàng: cả mẹ và cha dượng đều đã chết, dấu vết kẻ thủ ác để lại là dòng chữ vấy máu trên tường: "Call of Juarez". Thật không may, ngay trong lúc Billy còn đang đứng tại hiện trường thì mục sư Ray (em trai của người cha dượng) lại đến thăm anh chị mình và nhìn thấy cảnh tượng đó. Trong cơn hoảng loạn tột độ Billy đã trốn chạy khi trông thấy Ray. Ngỡ rằng chính Billy là thủ phạm, Ray trở lại làm một tay súng khét tiếng như trước khi hoàn lương và lên đường truy tìm cậu khắp miền Viễn Tây rộng lớn...

Đó là cốt truyện tóm tắt của một game cao bồi sắp ra mắt vào mùa hè năm nay: Call Of Juarez (COJ). Vậy hãng Techland sẽ thể hiện COJ như thế nào, để nó có thể trở thành viên đạn thứ hai "bắn trúng tim" những fan của dòng game bắn súng nói chung và của thể loại cao bồi nói riêng? Ta hãy cùng xem trước những đặc điểm rất hứa hẹn của COJ.

THỢ SĂN VÀ CON MỒI

Theo đúng cốt truyện, người chơi sẽ được "đóng" cả 2 vai chính: Ray và Billy, người săn đuổi và kẻ bị săn. Vì vậy, trò chơi sẽ nảy sinh ra hai cách chơi hoàn toàn trái ngược: chiến đấu dồn dập "run and gun" đan xen với hành động bí mật "stealth action". Trong vai Ray, một tay súng khét tiếng đang bị sự trả thù làm mờ mắt, bạn sẽ phải chiến đấu liên tục để dần dần hiểu ra ai là kẻ thù thực sự. Còn trong vai Billy, bạn sẽ phải "trốn chui trốn nhủi" theo đúng nghĩa đen trước sự săn lùng của Ray và của cả bọn thủ phạm đã sát hại gia đình mình. Một bên là sự mạnh mẽ, tàn bạo, một bên là mưu mẹo khôn lanh; xét một cách khách quan, thật không dễ để có thể hòa quyện nhịp nhàng hai về này vào chung một chỗ. Nếu thể hiện thật sự khéo léo được điều này, chắc chắn cách chơi của COJ sẽ rất "độc" và hấp dẫn, phải không nào?

Đối với một game bắn súng góc nhìn thứ nhất (FPS), hệ thống chiến đấu là yếu tố rất quan trọng. Ngoài những pha bắn súng thông thường, COJ sẽ có những điểm riêng khá thú vị:

- Khả năng tập trung: mô phỏng thị giác thật của con người khi nhắm bắn. Nghĩa là tầm nhìn của bạn sẽ được phóng gần đến mục tiêu, lúc này đối tượng nổi rõ hẳn lên, trong khi cảnh vật xung quanh đều mờ nhòe đi

- Rút súng nhanh: khi thực hiện thì mọi chuyển động của các đối tượng xung quanh đều trở nên chậm hơn hẳn

- Chiến đấu trên lưng ngựa: người chơi sẽ phải học thêm các kỹ năng như cưỡi ngựa, bắn trên lưng ngựa...

- Sử dụng roi da: thứ vũ khí gần như duy nhất của Billy, nhưng lại cực kỳ hữu dụng.

Theo Pawel Zawodny, giám đốc Techland, roi da là thứ công cụ mà họ đầu tư rất nhiều công sức để tạo nên một nét riêng không thể lầm lẫn cho COJ: "Ban đầu, chúng tôi định cho Billy sử dụng thòng lọng, nhưng sau quyết định đổi sang roi da vì nó cơ động, hữu dụng hơn nhiều và xem ra cũng thích hợp hơn cho một chàng "cao bồi non" như Billy. Có thể xem chiếc roi này là vật tiêu biểu cho sức mạnh của engine vật lý của game: ngoài việc giúp leo trèo, bạn còn có thể dùng nó để quăng, chụp và ném bất kỳ vật thể nào từ xa, kéo chân, hay thậm chí tước súng ngay trong tay đối phương... nói chung, người chơi hoàn toàn có thể so sánh nó với khẩu súng trọng lực nổi tiếng trong Half Life 2!"

CÔNG NGHỆ

Với lời hứa sẽ xây dựng nên một thế giới Viễn Tây "thực" hết mức có thể, COJ tập trung những công nghệ thuộc hàng top trong lĩnh vực phát triển game hiện nay. Ngoài những hiệu ứng thông thường như ragdoll (mô phỏng cơ thể của nhân vật khi bị tác động của ngoại lực), cháy nổ... thì còn có một điểm mới: hiệu ứng gió. Chính nhờ sự xuất hiện của gió, bạn sẽ có được rất nhiều lợi thế: lợi dụng hướng gió để "hun khói" bọn địch nấp trong nhà, hoặc canh hướng để lửa cháy lan về phía địch...

Về mặt hình ảnh, qua những lời giới thiệu và các đoạn trailer, bước đầu có thể khẳng định COJ sẽ không hề thua kém bất cứ game FPS "đỉnh" nào hiện nay như Call Of Duty 2 hoặc Quake 4... Đồ họa của game sử dụng engine Chrome 2006, được thực hiện với sự cộng tác của NVIDIA, hỗ trợ các hiệu ứng đồ họa phức tạp và "tân thời" nhất.

Là một fan ruột của dạng game cao bồi Viễn Tây, người viết thật sự đang "nóng" lên với những gì mà Techland giới thiệu về Call of Juarez. Có phải đó sẽ là bước ngoặt cho dạng game này? Vẫn còn quá sớm để đưa ra nhận định, nhưng tại sao lại không nhỉ?

HUY NAM

Tên game: Teen Titans
Thể loại: Hành động

Phát triển: Majesco Entertainment
Phát hành: A2M

Hệ máy: PS2/XBOX/GC
Số người chơi: 1

Ngày phát hành: Q2/2006
ESRB: Đang đợi đánh giá

TEEN TITANS

ANH TÀI TRẺ TUỔI

Dựa trên xê-ri phim hoạt hình hành động rất ăn khách của hãng Warner Bros hiện vẫn đang được trình chiếu rộng rãi trên kênh truyền hình Cartoon Network, kể về một nhóm thiếu niên trẻ tuổi có những siêu năng lực thần bí đoàn kết, lập thành nhóm Teen Titans cùng lời thề kề vai sát cánh chống lại các thế lực xấu xa, Majesco Entertainment sắp tung ra trò chơi cùng tên Teen Titans cho nhiều hệ console từ đơn giản nhất như Gameboy Advance đến PS2, XBOX, Gamecube.

Nếu chưa từng xem qua tập phim Teen Titans nào thì bạn cũng đừng quá lo lắng vì game có cốt truyện lẫn gameplay đều rất đơn giản. Người chơi sẽ điều khiển năm nhân vật chính cùng sức mạnh siêu phàm của họ bao gồm: Robin (thần đồng võ học và sử dụng vũ khí gây nổ), Starfire (cô bé có khả năng bay lượn và phóng lửa xanh), Cyborg (người máy sinh học), Beast Boy (có thể hoá thân thành bất kỳ loài động vật nào) và Raven (cô phù thuỷ bé nhỏ dùng sức mạnh vô hình để chiến đấu). Khi bắt đầu game, tương tự như trò X-Men mới phát hành gần đây, bạn được quyền chọn cho mình tối đa bốn nhân vật và điều khiển cùng lúc trên màn hình. Sẽ có một nhân vật do bạn điều khiển chính, máy sẽ điều khiển các nhân vật khác để hỗ trợ cho bạn. Trong quá trình chơi, nếu thấy nhân vật mình điều khiển không phù hợp, bạn có thể chuyển đổi dễ dàng sang nhân vật khác bằng các phím D-Pad tương ứng. Hiển nhiên với năm nhân vật thì khi chọn tối đa bốn sẽ có một người thừa ra. Đừng lo lắng về số dư này, vì nhân vật đó sẽ được chuyển sang chế độ dự bị và sẵn sàng nhảy ra thế chỗ khi có một thành viên trong nhóm của bạn "hết máu".

Hệ thống chiến đấu của game cũng có nhiều điều để nói vì được giới thiệu khá hấp dẫn. Mỗi thành viên trong nhóm đều có những sở trường và sở đoản riêng nên bắt buộc cần có sự "hợp đồng tác chiến" giữa các thành viên. Ví dụ, Beast Boy khi biến hình thành những con thú to lớn thường rất tốn thời gian nên cần có sự bảo vệ từ xa, hoặc Robin mặc dù là vô địch trong cận chiến nhưng lại gặp khó khăn với những đối thủ trên không nên sẽ rất thích hợp nếu đi kèm với nhân vật biết bay như Starfire hay Raven. Ngoài các phím cơ bản như đánh, đá, nhảy và tuyệt chiêu, người chơi còn có thể kết hợp với nhau theo một chuỗi để thi triển các chiêu combo lạ mắt. Và vì mỗi nhân vật đều có một siêu năng lực khác nhau nên các chiêu combo đó không ai giống ai. Ví dụ, Robin nếu bấm đúng các nhịp sẽ xuất ra những đòn combo phức tạp, còn Beast Boy sẽ hoá thành những quái thú khổng lồ như khủng long T-Rex. Đối với những nhân vật có thể tấn công từ xa như Starfire hay Cyborg, người chơi giữ càng lâu phím tấn công thì hoả lực phát ra sẽ càng mạnh. Hay nói một cách dân dã là "gồng" năng lượng trước khi bắn. Nghe nói chỉ với một lần "gồng", Cyborg hay Starfire có thể duy trì luồng đạn bắn ra tới 10 giây mới phải nạp lại. Vì để cố gắng phù hợp với đông đảo thiếu niên nên nhà sản xuất đã cố tình giữ cho nhiệm vụ của game càng đơn giản càng tốt. Do đó, không ngạc nhiên khi hầu hết các cảnh trong trò chơi chủ yếu là yêu cầu bạn tiêu diệt hết đối thủ trên màn hình và tiêu diệt một vài con trùm trước khi chuyển sang cảnh tiếp theo. Thoạt nghe thì có vẻ đơn điệu nhưng trên thực tế lối chơi như vậy rất phù hợp với đại đa số người chơi game để giải trí, nhất là cùng bạn bè tả xung hữu đột vào một đám yêu quái và "múa" phím lia lịa để hành hiệp trừ gian diệt bạo. Điều này là hoàn toàn có thể vì nếu không thích cách xử lý của các nhân vật máy, bạn có thể rủ thêm 3 người bạn khác để tạo thành đội Teen cho riêng mình. Ngoài 5 nhân vật có sẵn, trong quá trình chơi, bạn sẽ mở thêm được 24 nhân vật vừa chính vừa tà để tha hồ chọn lựa.

Là game hành động nhắm tới đối tượng chính là lứa tuổi thiếu niên nên game không chú trọng về mặt hình thức với mô hình chất lượng cao hoặc hiệu ứng vật lý phức tạp. Thay vào đó, game cố gắng thu hút người chơi bằng khung cảnh tô vẽ với màu sắc rất tươi tắn, sặc sỡ phù hợp với tâm lý trẻ con hay cả với bạn nếu bạn có cả tính nhí nhảnh! Mặc dù mô hình phải nói là hơi thô nhưng nhìn chung chuyển động tốt, hiệu ứng cháy nổ, phép thuật cũng rất hiệu quả và mang cá tính của từng nhân vật.

Có lẽ sau khi đã "hụt hơi" trong cuộc đua phát hành game phục vụ đối tượng trưởng thành, nhà sản xuất quyết định chuyển hướng sang thị phần game dành cho lứa tuổi thiếu niên bằng trò chơi ăn theo xê-ri phim hoạt hình quen thuộc. Thế nhưng giữa một rừng game ăn theo và do gameplay không có gì mới lạ, có thể TT sẽ không gây được bất kỳ sự đột phá nào ngoài danh hiệu một game giải trí "cán mức" trung bình.

DUY MINH

SẮP PHÁT HÀNH

Tên game: Lost Planet
Thể loại: Hành động
Phát triển: Capcom
Phát hành: Capcom
Hệ máy: XBOX 360
Số người chơi: 1
Ngày phát hành: Q1/2007
ESRB: Đang đợi đánh giá

HÀNH TINH ĐÃ MẤT

LOST PLANET™ EXTREME CONDITION

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

Với tiềm lực phần cứng cao cấp và mạnh mẽ cùng những hợp đồng sản xuất game độc quyền của Microsoft, hệ máy XBOX 360 mạnh nhất hiện nay càng có cơ hội trở thành đối thủ đáng gờm của PlayStation 3. Nếu như lần trước XBOX 360 đã được game Ninety-Nine Nights "chắp thêm cánh" thì lần này lại tiếp tục "mọc thêm vây" với Lost Planet (LP), một game hành động bắn súng giả tưởng lấy bối cảnh trên một hành tinh quanh năm tuyết phủ trắng xóa.

Xây dựng hình tượng dựa trên khuôn mặt của diễn viên Hàn Quốc nổi tiếng Lee Byung Hun, LP có ý định mang lại cho người chơi một cảm giác thú vị giống như xêri Onimusha đã từng làm trước đây. Anh đóng vai một chiến binh vô danh được tìm thấy bên ngoài hành tinh băng giá lạnh lẽo. Sau khi tỉnh dậy, anh dường như mất trí hoàn toàn, quên cả chính tên mình. Góp nhặt những kí ức rời rạc, chắp vá còn sót lại, anh chỉ nhớ được rằng cha mình đã bị bọn Mắt Xanh (tên gọi của loài quái vật khổng lồ Akrid đang xâm chiếm toàn bộ tinh cầu) hãm hại. Mặc dù chưa phục hồi trí nhớ, chưa nắm rõ thân phận của mình, nhưng lòng hận thù và khao khát tìm lại con người thực sự của mình đã thôi thúc, níu kéo anh vào cuộc chiến sống còn giữa con người và loài bọ háu đói.

Pha trộn giữa bắn súng và điều khiển các cỗ máy chiến đấu khổng lồ, LP có tất cả những điểm nhấn đủ khiến fan của thể loại hành động dính chặt vào tay cầm XBOX. Ấn tượng nhất trong những đoạn trailer là cách mà những chiến đấu cơ Vital Suit (VS) nhả đạn vào các con bọ bò lổm ngổm khắp mặt đất. VS là thứ vũ khí tối tân nhất của con người với kích thước to, được gia cố bằng thép vững chãi, VS trang bị các hoả lực mạnh như súng máy nòng lớn, hỏa tiễn và các khẩu thần công có sức công phá lớn. Sau mỗi màn chơi, bạn còn gom được những mức điểm thưởng và dùng nó để tiến hành nâng cấp súng ống, mức giáp và độ chịu dựng của VS. Các thao tác điều khiển VS khá phức tạp và cần nhiều khéo léo để không làm chệch hướng nó. Khi cần thiết những chiếc VS này còn có thể tự thu gọn và lắp ráp thành một con xế nổ "hợp thời trang", rất tiện dụng khi cần di chuyển nhanh chóng. Nếu VS kích thước đã to lớn thì các quái vật trong game còn lớn gấp 2, thậm chí gấp 3 lần! Trận tử chiến trước mắt hứa hẹn rất ác liệt giữa một bên là đôi hàm sắc khoẻ và tốc độ liến thoắng còn một bên là vũ khí công nghệ cao và bầu nhiệt huyết sục sôi trong mỗi chiến sĩ.

Trong những màn không có VS, LP trở lại với vai trò một game hành động bắn súng đúng mực với những màn đấu tưởng chừng không bao giờ kết thúc. Trong đoạn trailer có cảnh nhân vật chính phải vắt vả chạy trên lớp tuyết lạnh cóng, không ngừng nã súng vào một biển bọ bay lúc nhúc "đi" sát nút sau lưng. Điều đáng nói là để sống sót, ngoài kỹ năng bắn súng diêu luyện, người chơi còn phải học cách xoay trở khéo léo một công cụ mới là cây lao móc, dùng khi du bám vào một vách đá cheo leo hoặc cứu nguy trong trường hợp bạn chạy lố đà lao xuống vực sâu. Sau khi bị xâm chiếm, hành tinh băng giá gần như đã sụp đổ trước sức mạnh của loài bọ. Mặt đất bị che phủ một lớp tuyết dày là địa điểm phục kích lý tưởng của loài bọ nên nếu bạn đi chuyển một mình, không có giáp che chắn thì cơ hội trở thành "mồi" cho chúng càng cao hơn!

Nói đến chất lượng kỹ thuật thì một lần nữa chúng ta phải xuýt xoa trước những gì mà XBOX 360 thể hiện. Do lấy bối cảnh giữa một hành tinh băng tuyết nên game lấy màu trắng làm tông chủ đạo. Nhìn qua lăng kính của một chiếc VS, khung cảnh của game thật hùng vĩ, vạn vật từ nhà cửa cho tới núi đồi phủ tuyết trắng đều trở nên to lớn, làm cho cuộc đối đầu thêm phần dữ dội. Những quả pháo bắn ra từ VS chạm vào tường khiến nó vỡ tung toé ra bốn phía, thậm chí từng mảnh vỡ nhỏ vẫn còn cháy âm ỉ trước khi chạm đất. Nếu chỉ xét riêng về hệ thống thay đổi thời tiết theo thời gian thực thôi thì đã ít có cỗ máy PC nào thể hiện được một cách trơn tru, trong khi LP "chạy ngon lành". Khi thì màn hình xuất hiện những bông tuyết trắng dính lại trên áo nhân vật, khi thì gió lộc, bão tuyết xuất hiện làm cuốn phăng mọi thứ và tất nhiên, thời tiết cũng ảnh hưởng đến gameplay như gió mạnh sẽ làm tốc độ VS chậm lại, tuyết rơi dày đặc sẽ khiến hồng tâm nhắm không còn chính xác... Chắc chắn, người chơi sẽ rất thích thú khi tập thích nghi với gameplay thay đổi theo môi trường như thế này.

Cho đến nay, phải nói là chưa có game XBOX 360 nào được tung ra thật sự gây ấn tượng đối với giới hâm mộ cũng như khai thác triệt để sức mạnh của hệ máy này. Tất cả các game được cho là "hàng đỉnh" đều còn dang trong giai đoạn hoàn thiện khiến các game thủ rất sốt ruột. Đối với LP cũng vậy. Chắc hẳn ý đồ của nhà sản xuất là lên sẵn đạn, mặc sẵn giáp cho con át chủ bài của mình và ngồi yên chờ thời điểm chính thức "công phá" thị trường game. Nếu quả thật như vậy thì chúng ta cũng yên tâm... chờ, vì xét cho cùng, mặc dù chưa chính thức phát hành nhưng những thông tin liên quan chúng ta đều đã nắm và chỉ còn dợi để kiểm chứng mà thôi.

ANH TÚ

LỊCH PHÁT HÀNH GAME THÁNG 04 2006

UberSoldier

Phát hành: CDV Software
Phát triển: Burut Software
Thể loại: Hành động
Ngày phát hành: 01/04/2006

Heroes of Might And Magic V

Phát hành: Ubisoft
Phát triển: Nival Interactive
Thể loại: Chiến thuật
Ngày phát hành: 03/04/2006

Commandos Strike Force

Phát hành: Eidos Interative
Phát triển: Pyro Studios
Thể loại: Hành động
Ngày phát hành: 04/04/2006

Bad Day L.A.

Phát hành: Enlight
Phát triển: Enlight
Thể loại: Hành động
Ngày phát hành: 04/04/2006

Condemned Criminal Origins

Phát hành: SEGA
Phát triển: Monolith
Thể loại: Hành động
Ngày phát hành: 11/04/2006

Tomb Raider Legend

Phát hành: Eidos Interative
Phát triển: Crystal Dynamic
Thể loại: Phiêu lưu
Ngày phát hành: 11/04/2006

Desperados 2 Cooper's Revenge

Phát hành: Atari
Phát triển: Spellbound
Thể loại: Chiến thuật
Ngày phát hành: Tháng 04/2006

Half-Life 2: Episode One

Phát hành: Valve Software
Phát triển: Valve Software
Thể loại: Hành động
Ngày phát hành: 24/04/2006

Ngày phát hành của các game mà chúng tôi giới thiệu chỉ mang tính tương đối và có thể thay đổi không báo trước tùy theo nhà sản xuất và phát hành. Có thể chúng sẽ có mặt trước ở thị trường Việt Nam.

HUY NAM

Câu chuyện hiệp sỹ

...vào thời điểm hiện tại, Silver là game RPG 3D với phần đồ họa và lối chơi khá nhất (thậm chí là duy nhất) có thể chạy ngon lành trên cỗ máy "già nua" của bạn...

Cách đây chừng năm bảy năm, tìm được một game nhập vai 3D chiến đấu theo thời gian thực và phù hợp với máy tính cấu hình thấp, gần như là một điều không thể. Thịnh hành lúc bấy giờ là thể loại "chặt và chém" (hack and slash) mà các game như Diablo hay Nox là đại diện tiêu biểu nhất, tuy nhiên số lượng trò chơi ở thể loại này xuất hiện không nhiều. Năm 1999, Silver ra đời như một "cứu cánh" cho những ai ghiền thể loại nhập vai – hành động, mà lại không có đủ thời gian để nghiên cứu kỹ các kỹ năng hay ngày đêm miệt mài "cày level" cho nhân vật của mình.

Hành trình giải cứu mỹ nhân

Bạn sẽ đóng vai David, một chiến binh trẻ tuổi, giàu nhiệt huyết và khá điển trai nhưng đáng tiếc là đã... có vợ! David và cô vợ chung sống hạnh phúc trong một căn nhà nhỏ, cùng ông nội của anh ta, từng là một cựu chiến binh dầy bản lĩnh và giờ đây là người thầy giàu kinh nghiệm của David. Một ngày kia, tay phù thủy hắc ám Silver ra lệnh cho binh đoàn ma quỷ kéo đến và cướp đi những người phụ nữ trong làng để thực hiện nghi lễ tế thần của hắn. Đương nhiên, vợ của David cũng không tránh khỏi kiếp nạn và bị đưa tới hòn đảo Verdante. Ngay lập tức, David cùng ông nội và những người bạn tốt lên đường giành lại vợ và tiêu diệt tên Silver độc ác.

Vung tay múa chuột

Nếu không màng đến cốt truyện thoạt nghe có vẻ hơi chán thì Silver là một game tuyệt vời cho cả hai fan hành động và RPG. Xét ở mặt hành động, nhà sản xuất đã mạnh dạn thay thế kỹ năng chiến đấu truyền thống là kiểu nhấp chuột điên cuồng bằng các yếu tố đậm chất game hành động như kết hợp thêm bàn phím, nhịp game dồn dập hơn... Còn đối với khía cạnh nhập vai RPG, chúng ta hãy tạm quên đi những trận đấu ngẫu nhiên đến bực mình, hay cách đánh theo lượt đầy nhàm chán do chỉ gói gọn trong hai thao tác chọn và thả các lệnh có sẵn. Hệ thống chiến đấu của Silver thuộc dạng đánh theo thời gian thực, nghĩa là quái vật sẽ hiện diện trước mắt bạn, và bạn có quyền chọn đánh hay "né" chúng. Nếu chọn đánh, thì nhiệm vụ duy nhất của bạn là xông lên và "chém tới tấp" với những tuyệt kỹ cùng phép thuật biến hóa, chứ không phải là những màn "nhảy lên - chém - nhảy về" đã quá cũ rích! Như các bạn cũng biết đấy, một khi đã chiến đấu theo thời gian thực thì lúc nào lối chơi cũng "thiên biến vạn hóa" và người chơi không tài nào lường trước được hết các tình huống trong game. "Độc chiêu" trong cách đánh nhau của Silver không phải là nhấp chuột... lia lia vào đối thủ như trong Diablo hay Nox, mà là tương tác dựa trên cử động chuột (mouse-gesture) để xuất chiêu. Bạn sẽ dễ hình dung ra tính năng này nếu như đã từng sử dụng phép thuật trong Black & White! Trong game, người chơi có thể "ghép" các chiêu với nhau để tạo thành chuỗi combo theo ý thích và phù hợp với đối thủ. Ví dụ, bạn đang "mê" đánh một con quái bên trái, đột nhiên phát hiện ra một tên lính đánh lén, ngay lập tức bạn nhấp chuột phải để David tránh sang một bên, rồi nhanh chóng nhấn chuột trái để dạy cho hắn một bài học nhớ đời!

Rõ ràng, hệ thống chiến đấu của Silver rất đã tay và thú vị, nhưng có điều khi điều khiển cùng lúc ba nhân vật, bạn sẽ vất vả hơn vì trí tuệ nhân tạo của chúng không được thông minh cho lắm. Chẳng hạn khi bạn đang "lăn xả", thay vì đứng từ xa bắn yểm trợ hay xông vào đánh phụ thì chúng chỉ biết đứng im và ngó. Thậm chí ngay cả khi bị đánh, chúng cũng đứng chịu trận mà không phản kháng lại. Chỉ có cách giải quyết duy nhất: chọn một nhân vật và đánh "mẫu" trước, sau đó "thả" ra (trở lại với nhân vật chính) thì nhân vật này mới chịu thực hiện phần còn lại. Ngoài ra, bạn nên lưu ý cần sắp đặt các nhân vật có sở trường phù hợp với vũ khí mà chúng sử dụng. Thật không nên khi cho một nhân vật chuyên dùng phép thuật sử dụng kiếm, còn nhân vật chuyên đi "cận" lại giương cung bắn từ xa!

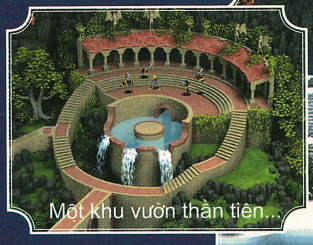
Tên game: SILVER
Thể loại: Hành động / Nhập vai
Phát triển: Spiral House
Phát hành: Atari
Ngày phát hành: 31/08/1999
ESRB: Teen
Cấu hình: Pentium166 MHz hoặc tương đương, RAM 32 MB, VGA 2 MB, HDD 500 MB, OS: Windows 98 SE, 2CD.

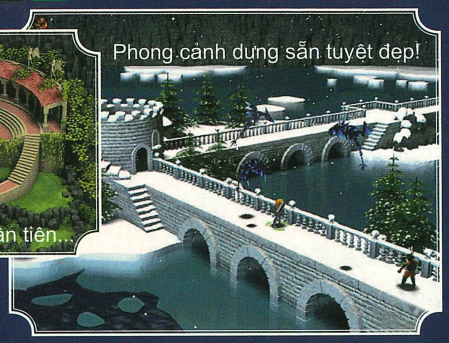
Thế còn đặc tính RPG?

Nhà sản xuất đã lược bỏ những yếu tố phức tạp nhưng vẫn giữ lại những thuộc tính cơ bản nhất của thể loại này. Các nhân vật vẫn mang những đặc điểm của thể loại nhập vai như thăng cấp, học kỹ năng, làm nhiệm vụ... May mắn, bạn không cần quan tâm đến điểm kinh nghiệm, vì game không dùng chỉ số này để tăng cấp độ cho nhân vật. Các nhân vật chỉ có thể được thăng cấp sau khi đánh các con trùm "mini" và trùm chính (tạm gọi như vậy, nếu xét theo mức độ khó để tiêu diệt chúng). Bạn sẽ rất vui khi biết số lượng trùm trong Silver không thua kém bất kì một game hành động nào, nếu không muốn nói là nhiều hơn! Chủng loại các con trùm cũng rất phong phú, cả về "kiểu dáng" lẫn "chức năng". Có thể kể ra vài điển hình như con quỉ lùn loắt choắt trong thư viện, con rồng băng giá sẵn sàng khạc ra những cục nước đá biết đuổi theo người chơi trong cung điện tuyết, ác quỉ dung nham trong lòng núi lửa trên hòn đảo Verdante... Ngoài việc được thăng cấp, nếu con trùm bị hạ có mang vũ khí thì đương nhiên món vũ khí đó sẽ thuộc về bạn! Càng về sau con trùm càng mạnh và vũ khí rơi ra cũng cao cấp hơn. Nhưng đừng bao giờ nghĩ tới chuyện bán những món vũ khí này như trong game trực tuyến nhé, vì bạn sẽ cần đến chúng trong những màn sau đấy!

Các nhân vật cũng có thể học được những kỹ năng từ các NPC hoặc từ những cuộn giấy lấy được trong quá trình làm nhiệm vụ. Mỗi nhân vật có 8 kỹ năng từ thấp tới cao, trong đó theo ý kiến riêng của người viết thì hai chiêu cuối cùng là mạnh nhất. Điển hình như chiêu Động Đất và Sấm Sét David... Đi kèm với những kỹ năng này là những hiệu ứng phép thuật rất ấn tượng, chẳng hạn bạn sẽ thấy Sấm Sét dần dần tích tụ lại trên đầu mũi kiếm của David và sau đó lan tỏa ra bốn phía, hay đối với chiêu Động Đất, mặt đất sẽ rung chuyển và đá vụn văng tung tóe... Nếu thích, bạn có thể cho nhân vật mình sử dụng phép thuật bằng cách trang bị một viên ngọc. Giống như kỹ năng, cũng có tổng cộng 8 viên ngọc đặc trưng cho 8 thuộc tính: lửa, băng, sét, đất, ánh sáng, bóng tối, độc và thời gian. Đương nhiên là muốn sử dụng phép, sẽ cần có mana và vẫn như mọi game RPG khác, những bình máu, mana và thực phẩm luôn được bày bán trong chợ, cho nên đừng quên ghé qua khi cần nhé!

Đường xuống một hầm ngục


Một khu vườn thần tiên...


Phong cảnh dựng sẵn tuyệt đẹp!

Tuyệt chiêu cao cấp đẹp mắt

Nghe nhìn đều đạt

Phải thừa nhận rằng, Silver đòi hỏi một cấu hình máy rất "bình dân". Vào thời điểm game ra mắt, người viết bài này còn sở hữu một cỗ máy "cà tàng" với cấu hình Celeron 366MHz, 64MB RAM và card đồ họa S3 8MB (một trong những card đồ họa "bèo" nhất lúc bấy giờ). Thế nhưng, điều đáng ngạc nhiên là game chạy rất trơn tru, không hề bị giật (thỉnh thoảng chậm đôi chút, nhưng là do ổ CD "kén" chứ không phải tại game - NV). Sau này có cơ hội tìm hiểu kỹ, mới thấy nhà sản xuất đã rất khéo léo trong khâu thiết kế trò chơi. Chính xác thì chúng ta nên gọi Silver là một game 2,5D vì chỉ có các nhân vật là được tạo hình 3D, còn lại các phông nền được thiết kế sẵn (pre-rendered), do vậy tăng tốc độ xử lý của máy lên đáng kể. Ngay cả đối với các mô hình nhân vật cũng được tạo ra với số lượng đa giác rất tiết kiệm, nên có phần gồ ghề, xấu xí. Mặc dù vậy, chuyển động của chúng không chê vào đâu được do các khớp tay, khớp chân có thể xoay chuyển thoải mái, tự do thực hiện các động tác tấn công, phòng thủ vì được tạo hình 3D.

Nếu không quá khắt khe thì phải nói Silver là một game không mắc lỗi nào về kỹ thuật. Tuy nhiên, nếu muốn "vạch lá tìm sâu" thì ta vẫn có thể tìm được vài chỗ hơi khó chịu, không biết gọi là lỗi hay tại vì người viết bài không quen. Ví dụ, game chỉ cho bạn hai lựa chọn trong phần Options, hoặc là nghe nhân vật nói hoặc là đọc phụ đề hiện ra trên màn hình, chứ không có tùy chọn để vừa nghe vừa đọc! Thêm nữa, game lại thiết lập độ phân giải mặc định là 640x480 và không cho thay đổi, nên đương nhiên sẽ gây ra nhiều rắc rối cho mô hình (các game thời đó thường không hỗ trợ độ phân giải cao - NV). Cũng may là các nhân vật đều được thiết kế nhỏ con và ngộ nghĩnh, nên phần nào có thể "lượng thứ" được!

Kết luận

Biết lược bỏ cách tính điểm kinh nghiệm rối rắm, bổ sung các giao thức chiến đấu linh hoạt nên vào thời điểm hiện tại, Silver là game RPG 3D với phần đồ họa và lối chơi khá nhất (thậm chí là duy nhất) có thể chạy ngon lành trên cỗ máy "già nua" của bạn. Một lưu ý nhỏ là Silver hoàn toàn không tương thích với Windows XP. Do đó, nếu muốn thưởng thức Silver, bạn nên cài thêm một hệ điều hành phụ, để thoải mái hơn khi chơi những game cũ như thế này!

ĐỨC QUANG
DUC.QUANG@BUT-TRE.COM

Ưu
• Lối chơi hay, sáng tạo. • Đồ họa tốt trong khi cấu hình yêu cầu rất thấp.
Khuyết
• Cốt truyện không thu hút. • Lập trình AI chưa hoàn hảo.

Quỉ lửa, rất khó diệt nếu không đánh có chiến thuật

Rồng xanh, một trong những con trùm đẹp nhất

HỎI ĐÁP

Máy của tôi cấu hình là P4 2,4GHz, RAM 256MB, VGA 128MX 4000 (Gigabyte). Khi tôi vào game "Star Wars Republic Commando" thì báo lỗi Pixel Shader, xin quý báo cho biết tại sao và cách khắc phục để chơi được game. *(whitewolf91@gmail.com)*

Lỗi này xuất hiện vì game đòi hỏi card đồ họa phải hỗ trợ Pixel Shader 1.1 trở lên. Máy của bạn card đồ hoạ không có chức năng này nên không thể chơi được. Cách khắc phục là bạn có thể nâng cấp card đồ hoạ của mình hoặc sử dụng chương trình giả lập 3D Analyzer (*http://www.3dfxzone.it/*) để giả lập các tính năng mà phần cứng của bạn không có. Tuy nhiên, chương trình giả lập này hơi khó sử dụng nên bạn cần đọc kỹ tài liệu hướng dẫn kèm theo của chương trình và có thể trong lúc chơi sẽ gặp một số lỗi phát sinh: đôi khi máy bị khựng hình, các đồ vật đột nhiên bị mất, cảnh vật xung quanh có lúc bị biến dạng thành những khối đen, trắng... Khi mua game bạn nên lưu ý phần cấu hình mà game đòi hỏi, bạn có thể xem thông tin đó trong file "readme" của đĩa game hoặc hỏi trực tiếp người bán để tránh tình trạng đáng tiếc là mua game về mà không thể chơi được.

Xin hướng dẫn cách diệt con rồng trong game God Of War, ở vòng 3, tôi đã vô hiệu hoá được 2 con rồng ở dưới chân, còn con thứ 3 (con bự nhất) thì đánh hoài mà nó cứ đầy máu trở lại, không biết cách nào để tiêu diệt. *(hoangtrung@freetrend.com.vn)*

Để diệt được con rồng đó, bạn cần phải đánh nó liên tục không ngừng. Nó sẽ tấn công bạn rất dữ dội, song bạn có thể né đến 90% đòn đánh của nó nhờ vào cái cột to trên vị trí quan sát (tất nhiên là nếu không cẩn thận thì bạn sẽ bị nó thổi bay xuống phía dưới rồi nó sẽ đầy máu trở lại). Khi đòn tấn công của con rồng vừa chấm dứt, bạn phải đánh nó ngay lập tức, dù trúng hay không thì nó sẽ rút đầu lại để tiếp tục tấn công bạn, bạn lại phải tránh và trả đòn... Cực nhất là khi trên đầu con rồng có chữ O, bạn phải nhấn nút O liên tục. Cứ như vậy, bạn sẽ diệt được con rồng. Chúc bạn thành công.

Cho hỏi về cách cài đặt trò chơi "Prine of Persia: The Two Thrones". *(still_kill2000@yahoo.com)*

Quá trình cài đặt game như sau:

Trước tiên, bạn cho đĩa vào ổ đĩa, lúc đó sẽ có 2 trường hợp xảy ra:

1. Máy sẽ tự động chạy phần cài đặt của game, trên màn hình xuất hiện giao diện của trò chơi, bạn chỉ việc nhấn vào chữ "install", chọn đường dẫn đến nơi lưu game và bắt đầu tiến trình cài đặt game.

2. Nếu máy không tự động chạy, bạn dùng trình duyệt thư mục Windows Explorer (bằng tổ hợp phím tắt có hình cờ Windows và phím "E" hoặc nhấn chuột phải vào nút "Start" chọn "Explorer") đến thư mục gốc của ổ CD (thường là ổ E hoặc F), sau đó nhấn vào file "setup", nếu trò chơi có nhiều đĩa thì khi hết đĩa 1, trò chơi sẽ tự động nhắc bạn đổi đĩa tiếp theo. Sau khi hoàn tất quá trình cài đặt, bạn nhấn vào biểu tượng của trò chơi mới xuất hiện trên màn hình Desktop và bắt đầu chơi. Chúc bạn thành công.

Tôi có 1 người bạn hiện đang có 1 phòng game 30 máy. Bây giờ, anh ấy muốn tăng thêm 15 máy nữa do nhu cầu người dùng đang tăng (các máy chủ yếu dùng chơi game online). Phòng máy hiện chỉ dùng 1 đường truyền với gói ADSL lớn nhất mà VDC có (980.000đ). Liệu với chỉ 1 đường truyền như thế sau khi tăng thêm 15 máy có bảo đảm các game vẫn chơi được bình thường không hay phải thuê thêm đường truyền? *(hoviettrung@gmail.com).*

Về cơ bản thì khi chơi game online, một máy tính không chiếm băng thông quá nhiều, vì thế thêm 15 máy nữa bạn hầu như không cần phải thuê thêm đường truyền. Tuy nhiên, tuỳ theo tình hình sử dụng thực tế và vào từng thời điểm, có thể mạng sẽ bị nghẽn (lag) do server của game quá tải hoặc do quá nhiều người cùng truy cập mạng vào giờ cao điểm, một số người dùng chạy các ứng dụng chiếm nhiều băng thông... Đến lúc đó bạn hãy cân nhắc nâng cấp thêm một đường truyền nữa cũng chưa muộn.

Em đang chơi game Call of Duty 2, màn "Rommel's last stand", level "Armored car escape", nhiệm vụ "Escape from Toujane", em không biết làm nhiệm vụ này làm sao - em cứ lên một chiếc xe có súng, nó tự đi, tới chỗ có xe tăng và quân Đức là bị "tiêu". *(pretty_tommti@yahoo.com.vn)*

Sau đây là gợi ý: Trước khi xe chở bạn quẹo sang bên phải gặp chiếc tăng Đức, chú ý có những tên cầm súng bazooka bắn thẳng vào bạn đứng ở hai bên (phía trên nóc). Bạn phải diệt bọn chúng trước, sau đó mới bắn xe tăng (hoặc chạy luôn tùy trường hợp); có vượt qua nhé bạn!

Em muốn mua cái cần điều khiển Xbox 360 cho máy vi tính được giới thiệu ở tạp chí TGVT-Thế Giới Game tháng 3-2006, nhà em ở quận Tân Bình. Xin quý tòa soạn chỉ giúp em chỗ mua. *(genius_2005_2005@yahoo.com)*

Chào bạn, cần điều khiển Xbox 360 cho máy vi tính được bán ở hầu hết các cửa hàng linh kiện máy tính, với giá bán khoảng 800.000 đồng/1 cái. Nếu ở TP HCM, bạn có thể đến một trong những địa chỉ sau: Chi nhánh Hotgame Shop tại

TPHCM 113/842/4 Nguyễn Kiệm F3 Gò Vấp (08-9892145) hoặc Hiệp Lực (Hiepluc Computer) 92 Hồ Tùng Mậu, Q.1 (08-9144037). Còn bạn ở HN thì có thể đến Hotgame Shop 127, A6, Trần Huy Liệu, Giảng Võ (04-7261373) hoặc Viet Nam Computer and Digital Entertainment Company (VCC) 45A Lương Ngọc Quyến, Hoàn Kiếm (4-9261841).

Xin toà báo cho biết chỗ nào bán máy PS2 đã dùng rồi và giá bao nhiêu? *(giangbhk@gmail.com)*

Nếu muốn mua máy chơi game PS2 đã dùng rồi, bạn có thể đến khu vực bán hàng kim khí điện máy ở đường Huỳnh Thúc Kháng, Q.1, TP HCM hoặc tìm ở các web site chuyên về mua bán như:

http://www.vitinhcu.com/; http://www.muabanraovat.com/; http://www.raovats.com/; http://www.raovat123.com/

Tuy nhiên, bạn cũng cần lưu ý là chất lượng máy, thời gian bảo hành... chỉ là sự thỏa thuận và tin tưởng giữa bên mua và bên bán nên dù sao bạn vẫn phải chấp nhận những rủi ro nếu có.

Gamepad không dây hay súng tầm trung

6 chân đế giúp bạn di chuyển chuột nhẹ nhàng và dễ dàng.

Công nghệ không dây đang được ứng dụng rộng rãi trong rất nhiều lĩnh vực. Sau bàn phím, chuột không dây cho PC, game console hệ PS2, Xbox cũng đã có gamepad (tay game) không dây: BLAZE và BLAZE X của Genius.

KHÔNG DÂY CHO CONSOLE

BLAZE X cho XBOX. Nếu bạn từng có dịp ngắm nhìn hay sở hữu gamepad XBOX của hãng MAD CATZ (www.madcatz.com) thì chắc chắn sẽ nghĩ sản phẩm Genius Blaze X là "anh em" với chúng. Bởi vì, chúng gần như là bản sao của nhau về kiểu dáng, cách bố trí nút nhấn, cần điều khiển. Khác nhau có chăng chỉ là Blaze X nhỏ bé hơn khá nhiều (23x16x7,5cm). Khoác lên áo màu trắng sữa và điểm tô hai đệm cao su xám tro hai bên tay cầm, gamepad sử dụng sóng vô tuyến RF tần số 2,4GHz, có bán kính làm việc 10m; đủ để bạn có thể thoải mái lựa chọn chỗ ngồi và di chuyển. Với tính năng tự động kết nối, bạn chỉ việc cắm và chơi (plug and play) mà không cần phải mất thời gian để dò tìm sóng. Bạn có thể hiệu chỉnh chế độ rung của Blaze X thông qua một cần gạt đặt ở góc trái phần bụng với ba mức tùy chọn (mức 1, 2, tắt). Và thật sự sẽ là thiếu sót nếu không nói đến nút nhấn Turbo. Khi nhấn vào nút này, nó sẽ thực hiện một cách liên tục nút lệnh mà bạn vừa nhấn cho đến khi bạn nhấn lại nó một lần nữa. Vì thế, bạn sẽ dễ dàng thực hiện các tuyệt chiêu trong các trò chơi quyết đấu tay đôi, cũng như thực hiện các pha bay nhảy ngoạn mục trong các game hành động một cách dễ dàng. Phụ kiện kèm theo Blaze X là bộ thu sóng kết nối với máy XBOX qua khe cắm gamepad chuẩn và có thêm hai khe cắm thẻ nhớ mở rộng.

Ưu

- *Sóng tín hiệu tốt, phạm vi hoạt động rộng (lên tới 10m).*
- *Nút Turbo giúp thực hiện liên tục một hành động.*
- *Nút Macro (Blaze) một nút nhấn duy nhất.*

Khuyết

- *Kích thước nhỏ không thích hợp với người có bàn tay rộng.*
- *Giá khá cao so với những gamepad có dây khác có mặt trên thị trường Việt Nam hiện nay (60 USD/sản phẩm)*

BLAZE cho PS2. Bên cạnh gamepad không dây dành cho hệ máy XBOX, Genius cũng có một phiên bản tương tự dành cho hệ máy PS2, đó chính là Blaze. Cũng sử dụng sóng vô tuyến RF tần số 2,4 GHz, đạt khoảng cách 10m nhưng Blaze lại có kiểu thiết kế đặc thù của các gamepad hệ máy PS2: hai cần điều khiển được đặt nằm hẳn ở bên dưới, cùng với bốn nút nhấn và nút di chuyển nằm ở hai bên. Phần chính giữa được dành riêng cho các nút điều khiển khác như Start, Select, Analog... Không chỉ nút nhấn Turbo như Blaze X, gamepad này có thêm nút Macro cho phép gán một loạt nút nhấn. Ví dụ: khi đã gán tổ hợp phím ⇩⇗⇦ + X vào nút L1, trong lúc chơi game, bạn chỉ việc bật tính năng Macro và nhấn vào nút L1 là đã thực hiện được một cú đá quét tuyệt chiêu. Blaze kết nối với máy PS2 thông qua hộp thu sóng có tần số 2,4 GHz. Gamepad dành cho hệ máy PS2 này cũng có tính năng rung, nhưng chỉ có một chế độ duy nhất. Nút gạt chế độ rung đặt ở phần bụng của gamepad và cũng chính là nút nguồn (power).

Đánh giá. "Nhỏ và khá nặng" là cảm nhận đầu tiên. Tuy nhiên, bạn có thể tự tin bước vào những trận quyết đấu tay đôi đầy kịch tính trong Dead or Live của hệ máy XBOX, hay những trận cầu "nảy" lửa của trò chơi thể thao vua Winning Eleven 9 (gọi tắt là đá banh Nhật). Phải công nhận rằng, khả năng bắt tín hiệu của hai gamepad trên rất tốt. Cho dù bạn đứng cách xa hộp bắt tín hiệu (trong phạm vi cho phép 10m) và bị ngăn bởi một bức tường, bạn vẫn có thể điều khiển nhân vật mà không gặp trục trặc gì.

Nhìn chung, nếu bỏ qua vấn đề kích thước của hai gamepad trên (chưa thuận tiện cho bàn tay lớn) thì cả hai đều mang đến đầy đủ những cảm giác gay cấn, hồi hộp của những trận cầu, quyết đấu nảy lửa. Sản phẩm của chính hãng giá: 60USD.

Hiện vẫn chưa có nhà phân phối chính thức tại Việt Nam của hai sản phẩm trên, tuy nhiên bạn vẫn có thể tìm mua trên thị trường (công ty máy tính SingPC)

"SÚNG" CHO PC

A4 TECH X-708. A4 Tech - nhà sản xuất thiết bị ngoại vi khá quen thuộc với giới "cổ cồn trắng" – vừa giới thiệu khẩu súng X-708 với độ phân giải 800dpi và tích hợp nhiều yếu tố ấn tượng với những ai đam mê đấu súng ảo.

Ưu

- *Thiết kế phù hợp dùng cả hai tay.*
- *Sáu đế lót giúp chuột di chuyển dễ dàng và nhẹ nhàng.*

Khuyết

- *Nặng hơn chuột quang thông thường.*
- *Vỏ nhẵn nên trơn với tay để mồ hôi.*

"Em út" trong gia đình X7 của A4 Tech (X-708/ X-710/ X-718) sử dụng tông màu đen và đỏ ấn tượng mạnh. Bên cạnh những nút điều khiển chính như trái, phải, cuộn, tới, lùi, chuột X-708 có thêm nút "nóng" X7 giúp mở nhanh chương trình cấu hình chức năng và hiệu chỉnh độ nhạy chuột (làm việc cả khi game đang chạy toàn màn hình). Với tốc độ xử lý 5,8 triệu điểm ảnh/giây, tốc độ 6.500 khung hình/giây (một trong những thông số thể hiện độ chính xác và độ nhạy của chuột), liệu "khẩu súng" X-708 đáp ứng đủ mọi yêu cầu của người hâm mộ thể loại trò chơi FPS (game bắn súng góc nhìn thứ nhất).

Thử nghiệm cho thấy, X-708 không thua kém nhiều so với chuột quang Razer Diamondback. Nhờ "6 chân đế" mặt dưới chuột, hồng tâm của súng đã dễ dàng tìm đến đầu đối thủ và thực hiện dễ dàng hơn cú "head-shot". Khi không vừa ý với mức độ di chuyển của trỏ chuột, bạn chỉ cần nhấn nút X7 để mở cửa sổ cấu hình và điều chỉnh nhanh đến độ nhạy thích hợp; phần nào giúp bạn giành được thế chủ động trong những pha đấu súng.

Chuột quang X-708 kết nối với PC bằng cổng USB và kèm đĩa cài đặt. Tuy chưa có nhà phân phối chính thức nhưng các game thủ tầm trung quan tâm vẫn có thể mua với giá 22USD (công ty máy tính Việt Quang).

XUÂN TÙNG
xuan.tung@but-tre.com

Bo Mạch Chủ
Nền móng vững chắc

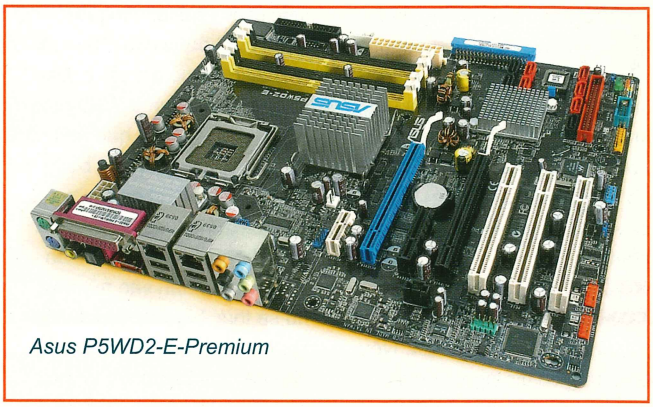
Một hệ thống mạnh dành cho các game thủ không chỉ đơn thuần là card đồ họa mạnh mà còn gồm rất nhiều thành phần khác như RAM, đĩa cứng, màn hình, chuột và bàn phím... Trong đó, bo mạch chủ (BMC) là thành phần cơ bản và quan trọng nhất vì mọi thành phần khác đều gắn lên nó.

Bốn hệ thống Asus P5N32 SLI Deluxe (ID: A0601_36) và P5WD2-E-Premium (ID: A0602_38) sử dụng BXL Pentium 4 Prescott 3GHz; MSI K8N Neo4 Platium (ID: A0504_39) sử dụng BXL AMD Athlon 64 3200+, và MSI K8NGM-V sử dụng BXL AMD Sempron 3000+ được thử nghiệm thực tế trên một số trò chơi được giới game thủ đánh giá là "kén" hệ thống nhất hiện nay, gồm Battle Field 2, Battle Field 2: Special Force, FEAR, Quake 4 và Doom 3. Các game đã được thiết lập hình ảnh ở mức cao nhất, ở các độ phân giải lần lượt là 1024x768, 1280x1024 và bật chế độ khử răng cưa AA 4x.

Các trò FEAR, Quake 4 và Doom 3 khá giống nhau ở điểm chọn cho mình lối chơi trong môi trường ánh sáng yếu nên trong suốt thời gian chơi ít khi nào bạn gặp cảnh ngoài trời, tuy nhiên không phải vì thế mà các hiệu ứng đồ họa ít hơn các trò khác mà ngược lại. Các trò này chủ yếu dùng ánh sáng yếu trong các tòa nhà, hành lang hay đường ống để gây cảm giác sợ hãi cho người chơi và tăng tính bất ngờ khi đối thủ thình lình xuất hiện từ cự ly gần. Có thể nói tuy trong cảnh tranh tối tranh sáng, nhưng các khung cảnh, vật thể, hiệu ứng đều thể hiện rất chi tiết và thật.

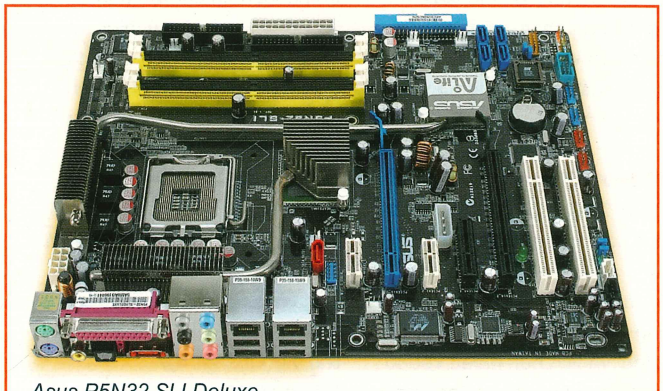
ASUS VỚI BXL INTEL HAI NHÂN

Đặc điểm chung của 2 BMC Asus P5N32 SLI Deluxe và P5WD2-E-Premium: hỗ trợ BXL hai nhân (dual core), bộ nhớ DDR2 800; giải nhiệt hiệu quả, không ồn bằng công nghệ Fanless (không dùng quạt) và Stack Cool 2. Cả hai đều hỗ trợ đĩa cứng SATA2/RAID và có cả giao tiếp gắn ngoài (phía sau), cho phép gắn nóng đĩa cứng. Hai ngõ giao tiếp mạng tốc độ Gigabit cho phép hệ thống kết nối cùng lúc với 2 mạng. Ngoài ra, bạn còn có giao tiếp IEEE 1394, 2 ngõ mạng gigabit, đặc biệt giao tiếp đồ họa PCI Express x16 với công nghệ SLI mới, âm thanh 8 kênh...


Asus P5WD2-E-Premium

Asus P5N32 SLI Deluxe dùng chipset NVIDIA nForce4 SLI, cho phép mở rộng đến 16GB; hỗ trợ âm thanh cao cấp hơn (high definition). Giống như NI8 SLI, P5N32 SLI Deluxe có thể ép xung rất tốt, hoạt động êm nhờ hệ thống tản nhiệt độc đáo. BMC cũng có 2 quạt tản nhiệt hiệu quả khi ép xung hệ thống. Để hệ thống SLI chạy ổn định, bạn cần quan tâm đầu tư bộ nguồn đủ công suất, thùng máy thoáng rộng, giải nhiệt tốt. Khoảng cách hai khe PCI Express cho chế độ SLI trên bo mạch chủ P5N32-SLI-Deluxe được Asus thiết kế rộng hơn các hãng khác một slot; không chỉ giúp tạo vùng thoát gió mà còn để gắn được cặp card khổng lồ loại 2 khe như Asus EN7800GTX/2DHTV/256M/OSP/A.

Cùng hệ thống Asus P5N32 SLI Deluxe bước vào cảnh "Rendezvous with Jankowski" trong FEAR, khi qua được chướng ngại đầu tiên, bạn lập tức bị "hớp hồn" bởi cảnh thùng phi cháy phừng phừng: hình ảnh đẹp đến mức bạn cứ ngỡ đó là lửa thật (dù không cảm thấy nóng khi đứng gần), ngọn lửa không còn thành từng khối như những game trước đây mà chi tiết đến từng ngọn phập phồng và hơn thế nữa không khí nóng toả ra từ đây còn làm thay đổi hình dạng những vật thể xung quanh. Đúng là "tiền nào của nấy", nếu hệ thống của chúng ta yếu hơn yêu cầu của game thì làm sao có những giây phút "đã mắt" như vậy. Nếu chưa đủ thuyết phục, bạn thử kích hoạt hiệu ứng "bullet-time" để mê mẩn nhìn từng đường đạn từ lúc chúng rời khỏi nòng súng, thong thả "bụp vào" mục tiêu, kéo theo một cái đuôi dài do tương tác với không khí tạo ra, rất ấn tượng.


Asus P5N32 SLI Deluxe

Asus P5WD2-E-Premium (chipset Intel 975X) hướng tới giải trí tại nhà, dễ dàng chia sẻ video, hình ảnh và dữ liệu, xử lý game mạnh mẽ; âm thanh Dolby Master Studio, công nghệ đồ họa ATI CrossFire cho phép kết hợp sức mạnh 2 card đồ họa...

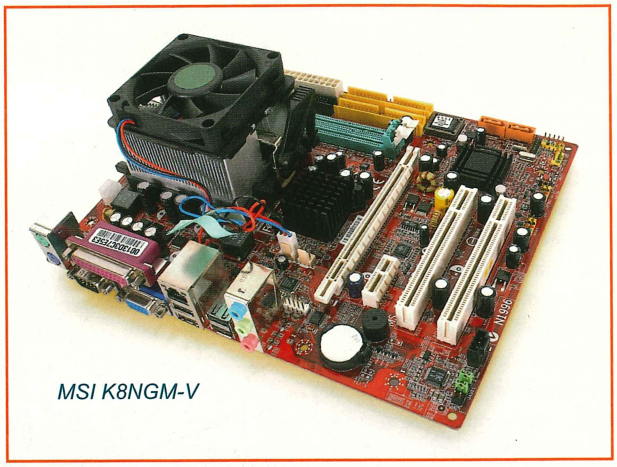
Nhìn chung, hệ thống thử nghiệm trên BMC Asus P5WD2-E-Premium đạt yêu cầu của một game thủ hiện đại, cho dù đó là người khó tính nhất. Hệ thống hoạt động trơn tru không hề có bất kỳ hiện tượng quá tải nào trong suốt quá trình thử nghiệm dù các game được thiết lập ở chế độ làm việc "cực nặng". Tất cả những hình ảnh và hiệu ứng đẹp nhất mà nhà sản xuất game ưu ái dành cho sản phẩm của mình đều được trình diễn hết sức lộng lẫy. Trong FEAR, ngay từ cảnh đầu tiên là nhiệm vụ "Rendezvous with Jankowski" hình ảnh đã rất thực - hành lang tranh tối tranh sáng với nhiều chi tiết chân thực đến không ngờ. Để đi tiếp, bạn buộc lòng phải bắn vỡ những thanh gỗ chắn đường và mấy ai đoán được ý đồ đó của game nên chắc là bạn cũng đã "chơi" vài phát đạn vào tường, tưởng chừng vô bổ nhưng thật ra nhà sản xuất cố ý để bạn thấy được nét mới của trò chơi – những đám mây bụi nho nhỏ rất mịn màng và uyển chuyển từ từ tan vào không khí, những vết thủng lỗ chỗ, to nhỏ khác nhau. Bạn hãy tiếp tục khám phá những hiệu ứng thực

đến rợn người khác trong suốt trò chơi. Chưa hết, âm thanh đầy đe doạ càng làm bạn muốn "run chân" nhờ công nghệ Dolby Master Studio chất lượng cao. Bạn biết đấy, với trò thuộc thể loại kinh dị, âm thanh cũng là một "ông kẹ" làm tăng cảm giác sợ hãi. Dù chỉ thử nghiệm với 2 loa thông thường nhất nhưng âm thanh có được thật tuyệt. Không những thế, không gian âm thanh cũng thể hiện rõ tính 3D và bạn có thể cảm nhận được vị trí vật thể khi tương tác.

MSI VỚI NỀN AMD 64BIT

MSI K8N Neo4 Platium dùng chipset nForce4 Ultra nên có các tính năng cơ bản như: bộ nhớ dual channel, đồ họa PCI Express x16, giao tiếp đĩa cứng SATA RAID. K8N Neo4 rất mạnh về "giao tiếp" vì có đến 10 ngõ USB, 2 IEEE 1394, 4 SATA và 4 SATA2 chế độ RAID, âm thanh 8 kênh và âm thanh số SPDIF (ngõ đồng trục và quang), hai giao tiếp mạng tốc độ Gigabit, khe PCI Express x4 và khe PCI màu cam dành riêng cho card âm thanh. BMC có thiết kế khá tốt, các chân và khe cắm được mã màu dễ nhận biết, nhưng bạn nên lưu ý mã màu khe nhớ không giống các hãng khác. Trên bo mạch có nút nhấn dùng để xóa CMOS, rất tiện nếu bạn muốn "trả" các thiết lập thông số về mặc định; chip MSI CoreCell giúp giảm ồn, tăng tuổi thọ và tiết kiệm điện. Cáp D-Bracket đi kèm có 4 đèn LED giúp chẩn đoán lỗi và tiện ích One Touch cho phép cài đặt các trình điều khiển chỉ với một lần thao tác (tuy vẫn chưa hoàn toàn tự động).

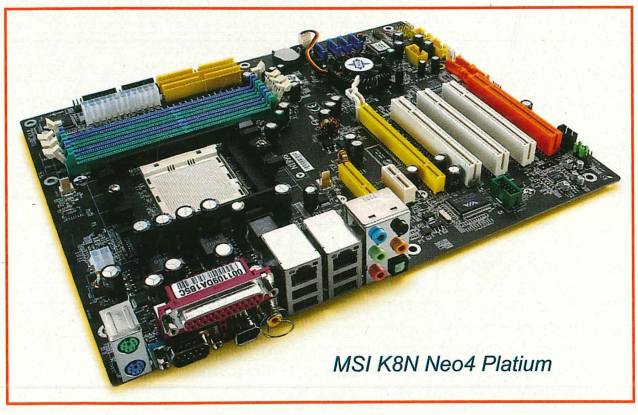
Chúng ta sẽ cùng "tham chiến" tại chiến trường Battle Field 2 với trận "DaLian Plant" diễn ra ở nhà máy điện nguyên tử. Trận đánh lớn này "ép tải" hệ thống bằng khung cảnh rất rộng: ba bề bao bọc bằng những dãy núi hiểm trở, mặt trước là biển cả bao la, địa hình phức tạp, vô số nhân vật cùng chuyển động, hiệu ứng tối đa... Tuy nhiên với hệ thống thử nghiệm, cuộc tấn công này hầu như không "xi nhê", máy vẫn chạy "mượt mà", mọi chi tiết, hành động đều trơn tru, mịn màng. Bạn sẽ cảm nhận được sự khốc liệt, kinh hoàng của chiến trận qua hiệu ứng tàn phá khủng khiếp của những trận pháo dập tơi tả chiến trường: lửa chớp lóe và cháy dữ dội trên những thân xe, bụi, đá bay mù mịt và bao phủ trận địa; đạn rốc két từ máy bay trực thăng xé gió hung tợn với những vệt khói đen kéo dài trên không. Nếu quan sát kỹ, bạn thậm chí còn thấy cây và cả những ngọn cỏ cũng run rẩy vì sức ép của những vụ nổ...



MSI K8NGM-V

MSI K8NGM-V hỗ trợ bộ xử lý AMD Athlon 64-bit từ 2800+ đến 3700+ và Sempron từ 2800+ đến 3700+, hỗ trợ FSB tối đa là 800MHz. BMC sử dụng chipset nForce 410 và tích hợp sẵn chipset đồ họa NVIDIA GeForce 6100. Tuy chỉ có 2 khe bộ nhớ nhưng hỗ trợ tối đa đến 2GB DDR 400. Trên BMC có một khe PCI Express x16, một khe PCI Express x1 và 2 khe PCI. Giao tiếp đĩa cứng qua IDE, SATA2 với tính năng RAID. BMC sử dụng chip Realtek ALC655 cho âm thanh 6 kênh, một cổng mạng LAN tốc độ 100MB/s và 4 cổng kết nối USB. Cũng giống như MSI K8N Neo4 Platium, trên bo mạch có nút nhấn dùng để xóa CMOS. Có thể nói đây là một BMC nhỏ gọn có card đồ họa tích hợp sẵn sàng sử dụng nhưng cũng cho phép người dùng nâng cấp phần cứng của máy đủ đáp ứng những nhu cầu cơ bản như xem phim, nghe nhạc và chơi game.

"Cưỡi" K8NGM, chúng ta vào trận Quake 4 với đặc trưng gây cảm giác ghê rợn cho người chơi bằng những hồn ma, quái vật không gian đầy bí hiểm như FEAR và Doom 3. Trong game cũng có rất nhiều quái vật lạ mắt và đôi khi sự xuất hiện của chúng làm người chơi thót tim, tuy nhiên sau đó mọi chuyện đều có thể giải quyết bằng khẩu súng và tài năng chiến đấu. Chiến trường của Quake 4 cũng rất "nặng" tải bởi sự tham gia của nhiều binh chủng, sự đa dạng và phức tạp của nhiều loại vũ khí tương lai... Hiệu ứng hình ảnh được đặc biệt nhấn mạnh là các đường đạn laser, các phi thuyền và vũ khí bị phá hủy đang bốc cháy ngùn ngụt, phun khói mù trời; nhưng trên hết là hiệu ứng đổ bóng được làm rất tốt, nhờ hiệu ứng này mà đôi khi từ góc khuất bạn có thể biết trước vị trí của đối thủ. Trong khi đó, Doom 3 lại làm khó và thử thách trí nhớ người chơi bằng hệ thống đường hành lang chằng chịt, đan xen vô số phòng ốc phức tạp. Tuy vậy, nhờ tất cả các phòng đều được tô vẽ rất chi tiết đến từng vật dụng nên bạn có thể chọn những mốc ghi nhớ cho riêng mình để không lạc lối. Chưa hết, game không chỉ làm bạn luôn căng thẳng mà còn "đày đoạ" chiếc máy tính bằng các hiệu ứng đặc biệt như ánh sáng nhấp nháy từ các bóng đèn bị hỏng, các bóng ma chuyển động lúc ẩn lúc hiện, vô số quái vật kỳ dị...



MSI K8N Neo4 Platium

Thử nghiệm với cấu hình chung nhau về card đồ họa Leadtek GF PX7800GT 256MB; đĩa cứng Seagate 80GB 7200rpm; khác nhau bộ xử lý, loại RAM giữa hệ thống Asus (Apacer 2x512MB DDR2) và hệ thống MSI (Kingmax DDR 4x256MB, 2x256MB lần lượt trên K8N Neo4 Platium, K8NGM-V), bốn hệ thống đều vượt qua dễ dàng các game thử nghiệm ở mức độ hình ảnh đẹp nhất; kể cả bộ MSI K8NGM-V chạy BXL AMD Sempron 3000+ phổ thông. Hai BMC Asus chạy BXL Intel P4 3G Hyper Threading.

Mỗi BMC thử nghiệm có một nét đặc trưng riêng, thế mạnh khác nhau nên giá cũng vì thế mà khác nhau: Asus P5N32 SLI Deluxe (225 USD), Asus P5WD2-E-Premium (268 USD); MSI K8N Neo4 Platium (156 USD), MSI K8NGM-V (82 USD). Tất cả sản phẩm bảo hành 3 năm.

TÂN BÌNH

Liên hệ:

Asus: **Minh Thông** - 116B Bùi Thị Xuân, P. Bến Thành, Q.1, TP.HCM. ĐT: (8) 925 4321.

MSI: **Silicom Hà Nội:** (4) 972 0888;
Silicom Đà Nẵng: (511) 750 300;
Silicom Sài Gòn: (8) 821 1780.

Lên miền đất hứa hay đi Netchùa!

PTV: Tháng mua sắm và khuyến mãi

Ngày 28/3/2006, game online PTV - Giành Lại Miền Đất Hứa chính thức bắt đầu "Tháng mua sắm PTV" với việc mở rộng "Siêu thị PTV" – nơi buôn bán hàng hóa và dịch vụ giá trị gia tăng của game, 8 mặt hàng mới sẽ được đưa vào siêu thị PTV. Với khuyến cáo chung PTV đã đưa ra từ những ngày đầu – chơi game điều độ vì tương lai của bạn – những món đồ mới trong siêu thị PTV cũng theo tiêu chí này.

Ông Trần Vinh, giám đốc sản phẩm PTV, cho biết: "Mặc dù thông tư về game online chưa bắt đầu có hiệu lực, nhưng với phương châm vì game thủ ngay từ những ngày đầu của PTV, chúng tôi đã làm việc với các đối tác Hàn Quốc để đưa ra các mặt hàng trong siêu thị PTV giúp người chơi đảm bảo các thành quả trong game mà không mất quá nhiều thời gian như: Tăng Tốc Dược, Phúc Thạch, Bùa Hồi Sinh... Sắp tới, khi quy định giới hạn giờ chơi tính điểm trong game bắt đầu có hiệu lực, các hàng hóa này sẽ giúp game thủ không bị suy giảm thành quả." Ông Trần Vinh cũng cho biết sắp tới, siêu thị PTV sẽ tung tiếp ra các món hàng có tính giải trí cao như thuốc nhuộm tóc cho các nhân vật trong game, thời trang PTV thế hệ mới... để game thủ có thể tùy ý thay đổi hình dáng và quần áo cho nhân vật của mình.

Chương trình khuyến mãi cực lớn của PTV do nhãn hàng Oxy của công ty Ronto Mentholatum và Vietcombank tài trợ đồng thời được tung ra với giá trị lên đến hơn 1 tỷ đồng. Trong chương trình khuyến mãi này, tất cả các game thủ mua thẻ nạp tiền PTV trong thời gian từ ngày 28/3/2006 đến ngày 15/5/2006 sẽ được tham gia vào chương trình bốc thăm trúng thưởng tổ chức hàng ngày trên trang web PTV, với tổng số gần 6000 giải thưởng. Các game thủ sẽ có cơ hội trúng 2 giải đặc biệt là xe Honda @ Stream, 5 giải nhất là máy tính xách tay Apple sành điệu, thẻ game PTV, thẻ thanh toán và rất nhiều giải thưởng khác. Với sự cất cánh của công nghiệp game online, các chương trình khuyến mãi tổ chức chuyên nghiệp đang là dấu hiệu cho thấy sự lớn mạnh của ngành giải trí mới này.

Thông tin chi tiết: *http://ptv.com.vn*

Netchùa Starbow CyberGame

Phòng game Netchùa CyberGame khai trương vào ngày 18 tháng 3 với hàng loạt sự kiện lớn. Trong đó giải đấu Starcraft Broodwar thể thức 2vs2 thu hút được sự chú ý của nhiều fan, góp phần hâm nóng cho giải VSL eLive 2vs2 Tournament diễn ra vào ngày 26 tháng 2 tại khu vực Hà Nội. Tháng 3, tháng của Starcraft Broodwar với các giải đấu game đỉnh cao tại Việt Nam: VSL eLive 2vs2 Tournament, A.S.E.A.N League và World Team Cup. Netchùa đã tham gia vào tháng thi đấu hoành tráng này của Starcraft Việt Nam với giải đấu theo thể thức 2vs2 dành cho game thủ Hà Nội, dự kiến diễn ra vào 18h30,

ngày 22 tháng 3 tại NetChùa CyberGame Starbow. Các bạn tại thủ đô Hà Nội trên 12 tuổi đều có thể đăng ký tham gia vào một đội gồm 2 người tại NetChùa CyberGame Starbow. Giải sẽ thi đấu đối kháng trực tiếp 2 vs 2 trong 3 trận, ở 3 bản đồ Gaia, Lost Temple và Luna The Final. Cơ cấu giải thưởng - giải nhất: 1 USB 512MB + thẻ 50h chơi miễn phí tại NetChùa CyberGame; giải nhì:1 USB 256M + thẻ 20h chơi miễn phí; giải ba: 1USB 128M + thẻ 10h chơi miễn phí. Thông tin chi tiết tại: http://www.vietstarcraft.com/forum/index.php?showtopic=714.

CÁC ĐƠN VỊ QUẢNG CÁO TRONG SỐ NÀY

FPT - Công ty Cổ Phần Phát Triển Đầu Tư Công Nghệ ..... Bìa 3
FPT - Công ty Cổ Phần Phát Triển Đầu Tư Công Nghệ - Chi nhánh Truyền Thông ..... Bìa 2
IDG Việt Nam – Công ty TNHH 3
Halo - Cửa Hàng 7
Hiệp Lực - Cửa Hàng 27
VCC - Công ty Máy Tính và Giải Trí Kỹ Thuật Số Việt Nam 11
Viễn Sơn - Công ty TNHH Phát Triển Kỹ Thuật Ứng Dụng .... Bìa 4
VinaGame - Công ty CP DV Phần Mềm Trò Chơi Vina ..... Trang 1

LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, **vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:**

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:** game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Gioi thieu game Z
- **Giải đáp kỹ thuật:** hoidap@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Giai dap card man hinh
- **Quảng cáo, rao vặt:** trangdnd@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Quang cao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:** phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:** testlab@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Test card mang Z
- **Ý kiến, góp ý, đề nghị:** ykien@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Gop y ve noi dung

Toà soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

● Tổng biên tập: **Lê Trung Việt** ● Phó tổng biên tập: **Nguyễn Thu Hồng** ● Thư ký tòa soạn: **Trần Trung Hải** ● Quảng cáo: **Đoàn Ngọc Diễm Trang (trangdoan@pcworld.com.vn), Chu Nguyệt Anh (nguyetanh.pcwhn@vnn.vn)** ● Phát hành: **Đặng Thị Anh Tú (phathanh@pcworld.com.vn).**

Tòa soạn: 291 Điện Biên Phủ, Q.3, TP. Hồ Chí Minh. ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338. E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*. **Văn Phòng Hà Nội:** *Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội, tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa. ĐT: (84.4) 5 121 819 - Fax: (84.4) 5 121 822. E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn;* **Website:** *www.pcworld.com.vn.*
Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hoá Thông Tin. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Số lượng in: 40.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. **Giá: 7.000 đồng.**

PHIẾU THĂM DÒ Ý KIẾN BẠN ĐỌC
THẾ GIỚI VI TÍNH - THẾ GIỚI GAME (TGVT-TGG)

Để phục vụ bạn được tốt hơn, rất mong bạn dành ít phút điền thông tin vào bảng dưới đây

1. Bạn đã đọc TGVT-TGG từ khi nào?
☐ Mới đọc ☐ 1 năm ☐ 2 năm ☐ 3 năm

2. Mức độ đọc TGVT-TGG của bạn
☐ Định kỳ ☐ Thỉnh thoảng ☐ Khi cần mới đọc ☐ Rất ít khi

3. Bạn có TGVT-TGG bằng cách
☐ Đặt dài hạn ☐ Tự mua lẻ ☐ Nhờ người khác mua ☐ Mượn đọc
☐ Khác (nêu rõ):.....

4. Những yếu tố nào sau đây giúp bạn quyết định mua tạp chí?
☐ Tạp chí được trình bày đẹp mắt ☐ Nội dung hay ☐ Không quan tâm

5. Theo bạn, giá bán lẻ TGVT-TGG như hiện tại (7.000đ/quyển) là
☐ Quá rẻ ☐ Rẻ ☐ Bình thường ☐ Đắt ☐ Quá đắt

6. Trước khi quyết định mua tạp chí, bạn thường xem
☐ Chủ đề trên trang bìa ☐ Trang mục lục ☐ Xem lướt nội dung
☐ Khác (nêu rõ):.....

7. Hàng ngày bạn thường dành bao nhiêu thời gian cho việc chơi game?
☐ <1 giờ ☐ 2 – 3 giờ ☐ 3 – 4 giờ ☐ >4 giờ

8. Bạn thường chơi game tại
☐ Cửa hàng game ☐ Nhà ☐ Cơ quan Khác (nêu rõ).....

9. Bạn thường chơi game vào thời gian nào?
☐ Sáng ☐ Chiều ☐ Tối ☐ Không xác định

10. Bạn có thích nhận poster game đính kèm trên TGVT-TGG không?
☐ Rất thích ☐ Bình thường ☐ Không thích

11. Bạn có thích nhận phần hướng dẫn chơi game đính kèm trên TGVT-TGG không?
☐ Có (ghi rõ trò chơi bạn muốn nhận:.....)
☐ Không

12. Bạn đang chơi game trên các loại máy nào sau đây
☐ PC ☐ PS2 ☐ PSP ☐ Xbox
☐ Khác (ghi rõ):.....

13. Bạn đang chơi các game online nào sau đây
☐ Gunbound ☐ Guild War ☐ Khan ☐ MU ☐ PTV
☐ Ragnarok ☐ Silkroad ☐ TS Online ☐ Võ Lâm Truyền Kỳ
☐ Khác (ghi rõ):.....

14. Theo bạn TGVT-TGG mở thêm chuyên mục "Gian hàng mua bán các đồ vật ảo" cho các game online ở mục 13, bạn sẽ cảm thấy
☐ Rất tiện cho việc tìm và trao đổi ☐ Không tiện lắm ☐ Không quan tâm

15. Nếu TGVT-TGG mở thêm chuyên mục viết về cách hướng dẫn, kinh nghiệm và thủ thuật chơi trong game online ở mục 13 bạn sẽ
☐ Rất quan tâm ☐ Không quan tâm

16. Đánh giá của bạn về nội dung theo thang điểm từ 1-5 (5: xuất sắc; 4: tốt; 3: khá; 2: trung bình; 1: kém)

NỘI DUNG	5	4	3	2	1	nên tăng trang	nên giảm trang
Giới thiệu							
Điểm tin							
Điểm game							
Sắp phát hành							
Cũ mà hay							
Trợ giúp							
Phần cứng							
Sân game							
Sự kiện							

17. Đánh giá của bạn về thiết kế của tạp chí theo thang điểm từ1-5
Bìa tạp chí: 5☐ 4☐ 3☐ 2☐ 1☐
Nội dung : 5☐ 4☐ 3☐ 2☐ 1☐

18. Nếu tạp chí TGVT-PCW VN xuất bản đĩa CD - ROM cho TGG hàng năm, bạn sẽ
☐ Mua ☐ Không mua

19. Ngoài TGVT-TGG ra, bạn có hay đọc báo nào khác có viết về game:
.....

20. Bạn thường truy cập trang web nào để đọc thông tin về game:
.....
.....

21. Bạn có đề xuất ý tưởng gì mới cho TGVT-TGG không?
Nội dung:.....
.....
Hình thức:.....
.....
Khác:.....
.....

Cảm ơn ý kiến đóng góp của bạn. Chúc bạn may mắn!

GIẢI THƯỞNG DÀNH CHO BẠN ĐỌC MAY MẮN

- **2** Bộ máy tính dual core cấu hình như sau: CPU: Pentium D 2.66GHz, Mainboard: Intel D1101GGCL, HDD: 80GB, Memory: 512MB, DVD 16X, Monitor: Flat 17" (trị giá **750USD/bộ**)
- **1** Điện thoại di động trị giá: **350USD**
- **1** Máy ảnh số trị giá: **300USD**
- **1** Bộ Speaker, mouse, webcam Genius trị giá **245USD**
- **1** Bộ Speaker, bảng viết điện tử G-Note; Bluetooth Genius trị giá **237USD**
- **1** Bộ Speaker, gamepad Blaze, máy ảnh số G-Shot MP3 Genius trị giá **218USD**
- **1** Máy nghe nhạc MP3 trị giá: **200USD**
- **1** USB 2GB Kingmax trị giá: **126USD**
- **1** Mainboard Gigabyte trị giá: **120USD**
- **1** Card màn hình PCI Express trị giá: **70USD**
- **1** USB wireless card DrayTek Vigor600 trị giá: **46USD**
- **1** USB modem DSLVigor DrayTek trị giá: **45USD**
- **10** Phiếu tặng tạp chí TGVT-TGG trong 12 tháng trị giá: **69.000đ/phiếu**

TÀI TRỢ **BẠCH KIM** — Cty Intel

TÀI TRỢ **KHÁC** — Cty An Phát, Cty Viễn Sơn, Genius Live with Ideas

Công bố những bạn may mắn trúng thưởng:
Kết quả rút thăm sẽ được công bố trên tạp chí Thế Giới Game phát hành ngày **25/04/2006**, TGVT-PCW A phát hành ngày **15/05/2006**,và trên website: **www.pcworld.com.vn** từ ngày **25/04/2006**.

Quy định chung:
- Giải thưởng không có giá trị qui đổi thành tiền mặt hay chuyển nhượng.
- Người trúng thưởng phải chịu mọi khoản chi phí liên quan đến việc nhận giải.
- Vui lòng mang theo CMND hoặc thẻ HS/SV khi nhận giải thưởng.
- Tạp chí TGVT-PCW VN có toàn quyền sử dụng hình ảnh, tên, tuổi, địa chỉ của người trúng thưởng vào mục đích thương mại và quảng cáo mà không phải trả bất kỳ chi phí nào.
- Sau ngày **25/05/2006**, tạp chí TGVT-PCW VN có toàn quyền định đoạt và sử dụng các giải thưởng không có người nhận.

Phiếu hợp lệ là phiếu:
- Được điền đầy đủ các nội dung trên và chính xác mục "Thông tin về bạn" để tiện liên lạc và phát thưởng (nếu trúng).
- Được gửi về địa chỉ tòa soạn trước ngày **10/04/2006** (căn cứ theo dấu bưu điện).
- Bản sao không có giá trị.

Thông tin về bạn:

Họ & Tên :.....

Số CMND hoặc Thẻ HS/SV:.....Cấp ngày:.....

Địa chỉ :.....

Điện thoại :.....

Email :.....

Tuổi :..... Giới tính: ☐ Nam ☐ Nữ

Bạn là: ☐ Lãnh đạo/Phụ trách ☐ Sinh viên/Học sinh

☐ Người dùng văn phòng/Gia đình ☐ Công nhân viên

☐ Khác (ghi rõ):.....

Bạn kết nối Internet qua : ☐ ADSL ☐ Quay số (Dial-up)

Bạn sử dụng Internet của: ☐ FPT ☐ Media Net (Truyền hình cáp) ☐ Saigon Postel

☐ Viettel ☐ VNN ☐ Khác(ghi rõ):.....

Nhãn hiệu các thiết bị bạn đang sử dụng:

Máy tính để bàn:.....

Máy tính xách tay:.....

PDA :.....

Màn hình : ☐ CRT ☐ LCD

Điện thoại di động:.....

Máy ảnh số: .....

MP3 :.....

(Nếu mục nào không có vui lòng ghi rõ "không có")

Gấp theo đường này

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

70C 0706-011SG

KHÔNG CẦN DÁN TEM

Kính gửi: **TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH – PC WORLD VIỆT NAM**
291 Điện Biên Phủ – Quận 3 – TP.Hồ Chí Minh

Gấp theo đường này

Đánh giá bìa từng tháng trong năm 2005 theo thang điểm từ **1-5**
(**5**: xuất sắc; **4**: tốt; **3**: khá; **2**: trung bình; **1**: kém):

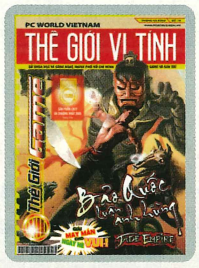
Tháng **1**:.....

Tháng **2**:.....

Tháng **3**:.....

Tháng **4**:.....

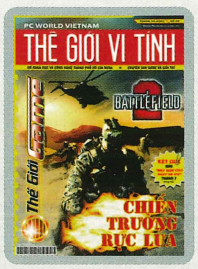
Tháng **5**:.....



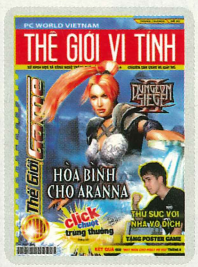
Tháng **6**:.....

Tháng **7**:.....

Tháng **8**:.....

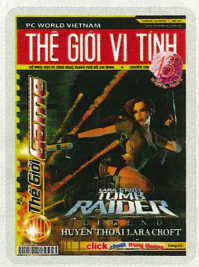


Tháng **9**:.....



Tháng **10**:.....

Tháng **11**:.....



Tháng **12**:.....

OXY
acne solutions

Chi tiết xem tại
www.ptv.com.vn

TP.HCM: 68 Võ Văn Tần - P.6 - Q.3
Tel: (08) 299 1 299

Hà Nội: 48 Vạn Bảo - Kim Mã - Ba Đình
Tel: (04) 299 1 299

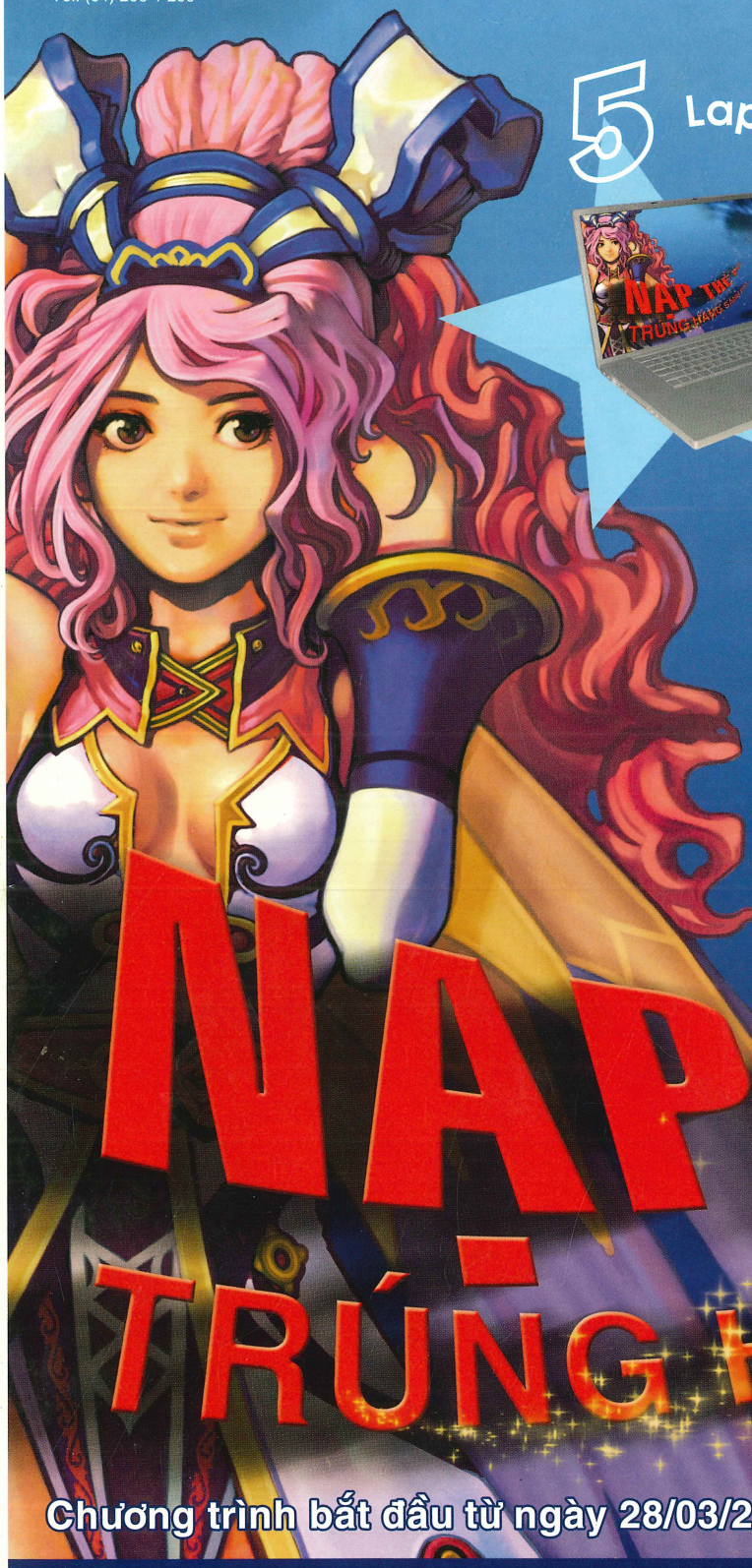
2000 thẻ PTV

1500 sản phẩm OXY

5 Laptop Apple

1800 thẻ Vietcombank

2 Xe máy



NẠP THẺ PTV
TRÚNG HÀNG SÀNH ĐIỆU

PTV 3D ONLINE GAME

Chương trình bắt đầu từ ngày 28/03/2006

FPT TELECOM www.ptv.com.vn

Tài trợ chính: OXY acne solutions Vietcombank

BẤT CỨ KHI NÀO BẠN CẦN ĐỘ TIN CẬY CAO

SERVER FPT ELEAD S536

Với FPT ELEAD S536 trang bị Bộ xử lý Intel® Xeon® , bạn có thể tin tưởng vào tính năng sẵn sàng cao cho những giải pháp quản trị quan trọng nhất đối với việc kinh doanh của bạn

S536

19.999.000

VNĐ Bao gồm VAT

Processor	**Intel® Xeon® Processor 2.8GHz** 1MB Cache L2 Upto 02 Processors FSB 800MHz
Chipset/ FSB	**Intel® E7320 Chipset with FSB 800MHz**
Memory	512MB DDRAM ECC PC 2100 Dual Channel (Max 8Gb)
Hard Disk	80GB Ultra SATA 150
Expension Slots	1 x PCI Express* x4/2 x PCI-X 66MHz 2 x PCI 32-bit/33MHz/2 x Ultra ATA 100
Network	Integrated 10/100/100 Base TX
Power Supply	500 Watt
Raid Support	Built in RAID-0,1
Optical	52X
Floppy Disk	1.44MB
System management	Intel® Server Management 8.0
Operating Systems S/P	Windows 2000 Advanced Server/ Windows 2003 Server...
Limited Warranty	03-Years Limited Warranty

Option

Monitor	15" Elead CRT	1,300,000 VNĐ
	15" Elead LCD 3D Color Digital	Call
Hard Disk	80/120/160 GB Ultra SATA 150 7,200rpm	Call
CPU upgrade	Intel Xeon 2.8GHz/ 3.0GHz 1Mb L2 cache	Call
Hotswap Kit	For Hard Disk SATA 150 7200rpm	Call

FPT ELEAD®

CÙNG ĐI TỚI THÀNH CÔNG

Nhà sản xuất máy tính số 1 Việt Nam

Trụ Sở Chính
89 Láng Hạ, Hà Nội.
ĐT: 04. 8560 300 Fax: 04. 8560 315
41 Sương Nguyệt Ánh, Q.1, TP. HCM
ĐT: 08. 9252 545 Fax: 08. 9253 145

Công Ty Phân Phối FPT:
101-108 A1 Vạn Phúc, Đống Đa, HN
ĐT: 04. 7260 666 Fax: 04. 7260 721
Tầng 4, 5, 6 Tòa nhà Vitek
63 Võ Văn Tần, Q.3, TP.HCM ĐT: 9330999

Các đại lý phân phối khu vực phía Nam:

Tp Hồ Chí Minh Thiên An Phú 9257175 *Ngọc Digicom 9290990 *TTC 9256175*Bửu Minh Duy 9253894 *Tân Anh Thông 9746542 *Gia Việt 9310832 *Đỉnh Thiên 8622352 *VPIT 9172267 *MTC 8589524 *Hợp Nhất 9252367 *Lê Phụng 9290607 *Trọng Nhân 9633160 *Gia Bảo 8460027 *Anh Thuận 8593462 *Tú Lộc 5882917 *G.O.L 8298117 *Đại Tường Phát 2936586 *Long Trí 9256280 *Huy Hoàng 9974031 *Tinh Khôi 8738936 *Thịnh Long 9140774*DiGiworld 929 0059. **Đà Nẵng** DNTN Hân Thịnh 0511.652378 *Phương Tùng 0511.656020*IDE 0511.825836.**Quảng Ngãi** TT T H MHQ 055.710270 *TT ĐIỆN MÁY HOÀ BÌNH 055. 841536 .**Quy Nhơn** DNTN TM Thanh Trực 056. 814627.**Phú Yên** DN TM TN Thanh Cường 057. 822376.**Khánh Hòa** CTY TNHH TM & DV CNTT NT 058. 515989 *VŨ GIA (EIS) - Nha Trang 058.826200.**Ninh Thuận** Cty Sách thiết Bị Trường Học Ninh Thuận 068.831363.**Bình Thuận** Cty CP Sách & TB Bình Thuận 062.814409 *CH Dũng Sỹ 062.828789 *CH TH&DV SáuLagi 062.843310 .**Vũng Tàu** Cty TNHH Nga Anh 064.854149 *CH MT&TBVP Vũng Tàu 064.858281 *Trường Thành 064.851222 *Hải Yến 064.541835 *Khách Đế 064.571684.**Đà Lạt** Cty Vĩnh Thái 063.837777.**Bảo Lộc** CH Châu Anh 063.710477 *CH TM&DV Tin Học T&T 063.711289.**Đồng Nai** Cty IDATA 061.842244.**Bình Dương** Cty Long Hoa 3 0650.840707.**Bình Phước** Cty TNHH Hoàn Mỹ 0651.879622.**Tây Ninh** Cty TNHH TH Tân Nam 066.824097.**Daklak** Cty TNHH TH Tây Nguyên 050. 855199 *Cty TH Ban Mê 050.814222.**Dak Nông** CN Cty TNHH Phương Nam 050.815172.**Gia Lai** DNTN Vĩnh Tín 059. 823432 *CN Cty Tin Học Tây Nguyên 059. 875821.**Komtum** Cty Vĩnh Tín 060.863351 *Xuân Hải 060.910055 *Kim Thịnh 060.862111.**Kiên Giang** Cty Sách Thiết Bị Trường Học Kiên Giang 077. 862125 *DNTN Nam Phương 077. 869326 *DNTN Tây Nam 077. 870845 *Như Ý 077.861095 *Tiến Phát 077.875478.**Long An** CTY TNHH Anh Việt 072. 835378.**Tiền Giang** Quốc Tín 073.879939.Cần Thơ CTC 071.820820 .**Cà Mau** CTY TNHH CN TH Minh Khôi 0780. 8222 *Cty TNHH Huỳnh An 0780.822391 .**Bạc Liêu** Tân Việt Vân 2 0781.848057.**Bến Tre** Trung Huy 075. 817297 *Phương Nam 075.829606.**An Giang** Thiết Bị Văn Phòng "103" Long Xuyên 076. 841096.**Vĩnh Long** Cty TNHH Mekong 1 070.820778.**Sóc Trăng** DNTN Gia Hòa 079.824067.**Đồng Tháp** CH VT Nhật Minh 067.853107.**Trà Vinh** VT Trà Vinh 074. 856972.**Hậu Giang** Cty TNHH TBVP Nam Phương 071. 870950.

intel inside XEON™

Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium, and Pentium III Xeon are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

Tính năng sẽ thay đổi tùy thuộc vào các phần cứng và phần mềm cụ thể do bạn sử dụng

www.elead.com.vn

i-DNA

Natural Intelligence

NVIDIA GeForce

GIGABYTE i-DNA GeForce™ 6150/6100 Series Motherboard

Giải pháp dùng họ vi xử lý AMD Athlon™ 64 cho Game thủ

Performance DNA

- NVIDIA® CineFX 3 0 Graphics Engine
- NVIDIA® PureVideo™ Technology
- Microsoft® DirectX® 9.0 Shader Model 3.0 Support
- PCI Express / SATA 3Gb/s

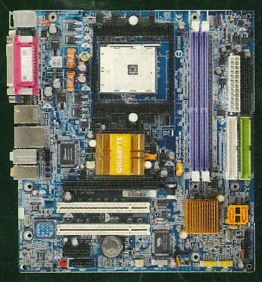
Security DNA

- NVIDIA® RAID & MediaShield™ Function
- NVIDIA® ActiveArmor™ Firewall
- Unique Feature - Xpress Recovery 2
- Norton Internet Security

AMD 64 Athlon | AMD Sempron

K8 Triton™ series

GA-K8N51GMF NVIDIA Geforce 6100 Chipset

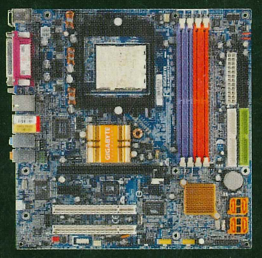


- Supports AMD Athlon™ 64/ Sempron™ processors
- Integrated NVIDIA CineFX 3.0 Graphics Engine
- Supports New Generation PCI-ExpressX16 Graphics interface
- Supports NVIDIA SATA 3Gb/s and RAID for storage application
- Integrated 10/100 Ethernet solution with NV Firewall support
- Integrated IEEE1394 FireWire interface
- Integrated high quality 8-channel Audio Codec

AMD 64 AthlonX2 | AMD 64 AthlonFX | AMD 64 Athlon

i-DNA series

GA-K8N51GMF-9 NVIDIA Geforce 6100 Chipset



- AMD Athlon™ 64 X2/ Athlon™64 socket 939 platform
- Integrated NVIDIA CineFX 3.0 Graphics Engine
- Microsoft® DirectX® 9.0 Shader Model 3.0 support
- Supports Dual Channel DDR400 memory architecture
- Supports NVIDIA SATA 3Gb/s and RAID 0,1,0+1,5 function
- Integrated Gigabit Ethernet solution with NV Firewall support
- Integrated IEEE1394 FireWire interface

Nhà phân phối :

MicroStar

CÔNG TY TNHH PT-KT ỨNG DỤNG VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1- TP. HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-8326085 Fax: 84-8-9250031
Email: ms-info@microstar.com.vn

Đại diện phân phối tại miền bắc:
Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thủy Linh Tel : 04 5371525

Các đại lý:

TP HCM :

Nguyễn Hoàng	9203404
Vi tính Phong Vũ	9330186
Thành Nhân	9250259
Sáng Tạo	9255406
Hợp Nhất	9252367
Nova	9253863
Compro	9250448
Phương Thịnh	8207224
Quốc Tiến	8305915
Hoàn Long	9250898

Huế :

Điện Tử Huế	054 846146

Đà Nẵng :

Vitico	0511 871838
Phi Long	0511 816000
GCC Đà Nẵng	0511 653060

Quảng Ngãi :

MHQ	055 825894

Tiền Giang :

Westcom	073 885885

Qui Nhơn :

Vi tính Qui Nhơn	056 822803
Bảo Châu	056 828199

Nha Trang :

Tin Hưng	058 825081
Tin Học Nha Trang	058 810822
Sao Kim Nha Trang	058 510885

Cần Thơ :

TT Điện Tử Tin Học Đại Học Cần	071 832875

GIGABYTE™
TECHNOLOGY